GHOST RECON · PES MANAGEMENT · ODAMA · OUTRUN 2006 · WORMS

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 40 · Abril 2006 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CONSOLAS

EL PADRINO

"LA FAMILIA" Y UNO MÁS

DRAGON QUEST

ROL EN ESTADO PURO

STREET FIGHTER

LA MEJOR LUCHA EN PSP

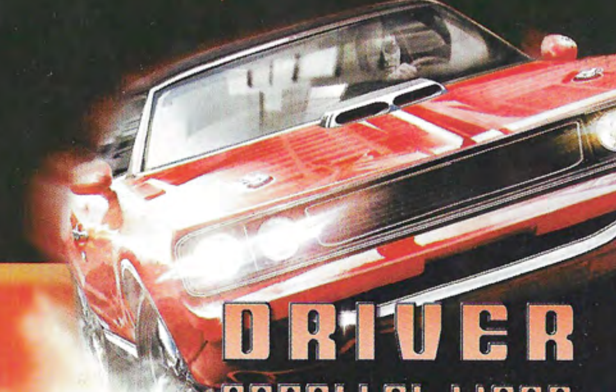
OBLIVION

NUEVA DIMENSIÓN EN XBOX 360



RESIDENT EVIL

EL TERROR INVADE LA DS



DRIVER

PARALLEL LINES

ABRIL 2006



Tomb Raider: Legend — 06

PREVIEW

La heroína por excelencia vuelve a sus orígenes después de recuperarse de un traspiés en su anterior aventura.

El Padrino — 12

MULTI

Conviértete en uno más de "La familia" y sigue los pasos de los personajes de la famosa película.

Driver Parallel Lines — 16

MULTI

Acción explosiva y velocidades de vértigo para que una saga con pedigrí vuelva por sus fueros.

Dragon Quest — 22

PS2

Por fin se estrena en nuestro país una de las aventuras de rol más esperadas. Combates, magia y mucho humor te esperan.

Street Fighter 3 — 30

PSP

La escuela de lucha con más arraigo jugón salta nuevamente al ring con toda la pontencialidad portátil de PSP

Resident Evil — 40

NDS

La saga traslada su acción terrorífica a territorio DS con la misma y eficaz fórmula de leña al zombi.

The Elder Scrolls IV — 46

XBOX 360

Con el subtítulo de «Oblivion» llega un RPG de otra dimensión con marchamo de hacer historia. Para grabarlo a fuego en la memoria.

Índice ...

... POR JUEGOS

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

La llave virtual

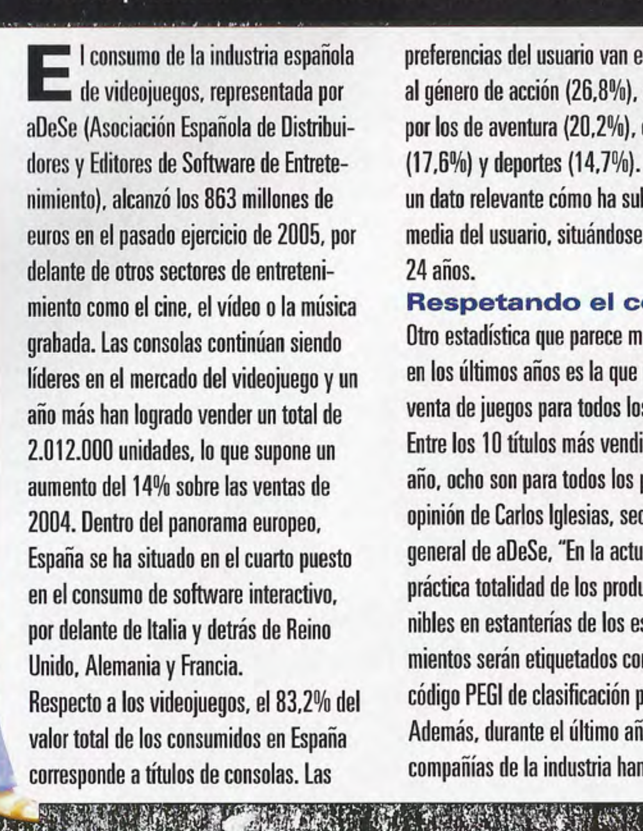
Los 40. ¿Principales? Para nosotros sí, porque este número tan redondo supone 40 números de Megaconsolas. Por sus páginas han pasado los videojuegos más importantes de los últimos tres años, amén de las consolas de última generación que han ido también apareciendo. Y es curioso que en este momento de mirada atrás, de recuento y retrospectiva, se nos vaya la memoria mucho más atrás, llevados por la onda retro que en estos tiempos parece ganar fuerza inusitada. Nos dejamos llevar con gusto, quizá porque nos hubiera gustado analizar muchos de aquellos juegos que por época aún ni existíamos o sencillamente no medíamos siquiera medio metro para poder contarlo. Lo bueno de todo es que hoy sí podemos hacerlo, hoy podemos degustar con nostalgia aquellos primeros juegos, los de las coin ops, recreativas, maquinitas o como quieras llamarlo, gracias a las recopilaciones que compañías ya veteranas están lanzando ahora al mercado. Así, Virgin acaba de editar una segunda tanda de clásicos de Taito, «Space Invaders» a la cabeza. Por su parte, Capcom sacó al mercado recientemente «Capcom Classics Collection», Midway ha extendido sus «Arcade Treasures» a la portátil de Sony, y Namco y Sega han hecho lo propio. Todos estos recopilatorios abanderados por un primer espada tipo Pac-Man o Sonic. Algunos se preguntarán si este revival viene motivado porque ya no se hacen juegos como los de antes. De alguna manera es así. El reto de mantener el coste de una partida en una recreativa, nivel tras nivel, intentando retrasar la aparición de la escueta frase "insert coin", te granjeaba un cierto respeto entre los que hacía cola para jugar. El concepto era distinto, quizá más subidón y adrenalina porque te jugabas pasta y el vicio tiraba mucho, a pesar de la dificultad extrema de juegos como «Defender». Pero habrá quien piense que la jugabilidad actual, potenciada por la tecnología 3D, es insuperable y no cabe las comparaciones. Por fortuna existe la simbiosis y ahí tenemos un revitalizado «Rampage» tridimensional o una actualizada aventura del legendario «Gauntlet» en «Seven Sorrows». La lección de siempre es que lo bueno perdura.

J.M. Fillol



AUMENTA EL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN 2005

El año pasado se facturaron 863 millones de euros

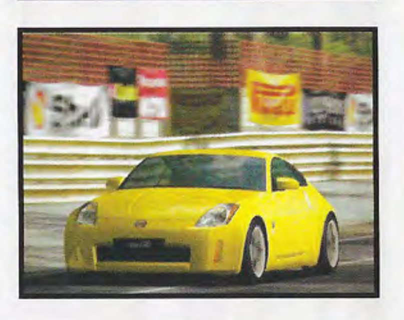


El consumo de la industria española de videojuegos, representada por aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), alcanzó los 863 millones de euros en el pasado ejercicio de 2005, por delante de otros sectores de entretenimiento como el cine, el vídeo o la música grabada. Las consolas continúan siendo líderes en el mercado del videojuego y un año más han logrado vender un total de 2.012.000 unidades, lo que supone un aumento del 14% sobre las ventas de 2004. Dentro del panorama europeo, España se ha situado en el cuarto puesto en el consumo de software interactivo, por delante de Italia y detrás de Reino Unido, Alemania y Francia.
Respecto a los videojuegos, el 83,2% del valor total de los consumidos en España corresponde a títulos de consolas. Las preferencias del usuario van encaminadas al género de acción (26,8%), seguidos por los de aventura (20,2%), carreras (17,6%) y deportes (14,7%). También es un dato relevante cómo ha subido la edad media del usuario, situándose ahora en 24 años.

Respetando el código

Otro estadística que parece mantenerse en los últimos años es la que provoca la venta de juegos para todos los públicos. Entre los 10 títulos más vendidos este año, ocho son para todos los públicos. En opinión de Carlos Iglesias, secretario general de aDeSe, "En la actualidad, la práctica totalidad de los productos disponibles en estanterías de los establecimientos serán etiquetados conforme al código PEGI de clasificación por edades". Además, durante el último año todas las compañías de la industria han acatado las directrices propuestas desde la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial, Autocontrol, a la hora de publicitar sus productos.





El pasado de Sam Fisher se desvela en la portátil de Sony

SPLINTER CELL EN PSP

Ávida de variedad y de sagas con prestigio, PSP acoge por primera vez una de las series punteras en el mundo del espionaje: «Splinter Cell». Bajo el subtítulo e «Essentials», Sam Fisher vuelve a la carga con nuevas misiones y secuencias exclusivas (con mínimos tiempos de carga e interfaz nuevo) para la consola portátil de Sony. Son precisamente el contenido exclusivo para PSP lo que hace de «Essentials» un título relevante, ya que nos sitúa donde acaba «Splinter Cell Double Agent» y nos da claves en forma de flashback del pasado de Sam Fisher, cuando era un Navy Seal antes del primer «Splinter Cel»l. Además de datos relevantes en la historia y en la acción, «Essentials» ofrece la posibilidad de jugar con tus amigos Espía vs. Espía mediante Wi-Fi y lucha hasta la muerte en modo multijugador. ¿Te animarás a infiltrate?

¿Raqueta o pala?

TOP SPIN 2 Y TABLE TENNIS

Se juegan en individual o doble, uno en una cancha el otro en una mesa y en ambos el terreno de juego se divide por una red. Tenis y ping pong son los dos deportes que de la mano de Take 2 quieren hacerse con un lugar preferencial en la nueva pista consolera de última generación de la Xbox 360. «Top Spin 2» es la gran apuesta en la disciplina tenística, sin duda uno de los mejores juegos sobre este deporte por lo demostrado ya en en su antecedente. Esta secuela incide aún más en el perfeccionamiento gráfico, con multitud de detalles tanto en estadios y espectadores como en jugadores. De éstos tenemos a 24 estrellas de la raqueta (Sharapova, Federer, Moya. . .) para elegir, animados con extraordinario realismo. A destacar el nuevo creador de personajes, Digitalidentity, para personalizar a nuestro tenista hasta límites insospechados, y el nuego golpe especial Rick Shot, que da mayor profundidad a la jugabilidad. En cuanto al tenis de mesa, Take 2 pondrá en el mercado el próximo verano el primer juego de Rockstar para Xbox 360. Sin duda una apuesta por un género deportivo minoritario que promete una física muy realista, grandes gráficos y partidas extremadamente rápidas.





Nueva entrega de Medal of Honor

CONTROL DESDE EL AIRE

Electronic Arts ya prepara el terreno para la próxima entrega de la serie «Medal of Honor», el famoso shooter en primera persona basado en la Segunda Guerra Mundia. En «Medal of Honor Airbourne» tendremo se redefine la acción de la saga, ya que ahora tendremos la opción de controlar a nuestro soldado (de la 82ª división aérea) desde el mismo momento en que salta en paracaídas y elegimos el punto de aterrizaje, sacándole provecho a nuestras habilidades. Esto supone nueva dimensión en la interactividad del jugador, ya que permite decidir dónde empieza cada misión y cómo quiere jugarla. Además de este giro de tuerca en la jugabilidad, tendremos que hacer uso de todos nuestros sentidos para analizar el terreno, avanzar y ejecutar las misiones. Y ojo al aspecto gráfico, espectacular, no sólo en la intensidad de la cinemáticas, sino en la excepcional calidad foto-realista en las animaciones de los personajes.







God of War II

LA IRA DEL DIOS KRATOS

Si hubo un juego revelación el año 2005, ése fue «God of War». Ganador de más de una docena de premios, incluyendo el "Juego del Año" de la Academy of Interactive Arts Sciences (algo así como los Osca de Hollywood), «God of War» nos trajo una aventura de combate y acción basada en la mitología griega absolutamente apasionante, con un héroe clásico que dejó huella de su carisma: Kratos. No es de extrañar que ahora Sony prepare una segunda parte desde sus estudios de Santa Mónica con la intención, en palabras del creador del juego, David Jaffe, "de ser mejor al original en términos de calidad, estilo de juego e historia". En esta ocasión Kratos, después de destronar a Ares y sentarse en el Olimpo como nuevo dios de la guerra, tendrá que viajar a los confines de la tierra y cambiar lo que nunca nadie ha podido cambiar: su destino. Armado nuevamente con las espadas del caos, contará con nuevos poderes, nueva magia y más y brutales movimientos de combate. «God of War II» saldrá en exclusiva para PS2 a principios de 2007, aunque se rumorea que podría haber también una versión para PS3.

Breves

Syphon Filter en PSP

Gabe Logan, el famoso agente especialista en ataques de precisión de «Syphon Filter», llegará este verano a PSP. En Syphone Filter Dark Mirror trabajará para una agencia norteamericana de operaciones encubiertas que no existe oficialmente. Con un motor gráfico adaptado totalmente a la potencialidad de PSP, 23 misiones para un jugador, cinco mapas online y la trepidante acción de siempre las horas garantizan horas de diversión.

Padre de familia

2K Games y Twentieth Century Fox han anunciado un acuerdo exclusivo para desarrollar y publicar videojuegos basados en la exitosa serie televisiva Padre de familia. 2K Games ha trabajado estrechamente con Seth MacFarlane, el creador de la serie, para trasladar el divertidísimo mundo de Peter, Brian, el tiránico bebé Stewie y toda la ciudad de Quahog, Rhode Island, a la actual generación de consolas para finales de este año.

Copa Mundial

Electronic Arts se adelanta esta primavera a la cita mundialista con el lanzamiento del videojuego oficial. «Copa Mundial de la FIFA 2006» nos permitirá pisar el césped y jugar con nuestros ídolos. Realistas animaciones de jugadores, estadios oficiales y un modo de retos total serán algunos de los alicientes de este balompédico juego.

TOP TEN VENTAS



1. FIFA Street 2 – PS2
2. Commandos SF – PS2
3. El Padrino – PS2
4. FIFA Street 2 – PSP
5. Fórmula 1 2005 – PS2
6. Nintendogs Labrador – NDS
7. Pokémon Esmeralda – GBA
8. Tekken 5 – PS2
9. PES 5 – PS2
10. Eye Toy Play + Cámara – PS2

Premiados del Gran Concurso Megaconsolas del mes de Febrero. Pack de tres juegos cada premio:

- El ganador del pack de juegos para PS2: Jesús Ramos - Cala (Huelva)
- El ganador del pack de juegos para NGC: José Manuel Illescas - Sevilla
- El ganador del pack de juegos para XBOX: José Luis Rodríguez - Madrid

Metroid Prime Hunters permitirá chat de voz en partidas multijugador

SAMUS ARAN VOLVERÁ DESDE LA DS

Samus Aran estará de vuelta a partir de mayo. Lo hará en Nintendo DS con una nueva aventura, «Metroid Prime Hunters», cargada de jugosas novedades. Una de las más importantes es que se trata del primer shooter en primera persona que tiene partidas multijugador en una consola portátil. Según ha confirmado Telefónica y Nintendo, un jugador español podrá hablar con oponentes de cualquier parte del mundo, antes y después de enfrentarse a ellos, mediante chat de voz y gracias al micrófono de Nintendo DS y al servicio de Conexión Wi-Fi de la compañía nipona. Además, gracias a la tecnología inalámbrica de DS, cuatro jugadores podrán usar un único cartucho de juego al conectar sus consolas. Si además todos disponen del cartucho de Metroid Pime Hunters, optarán a siete modos multijugador, otros tantos personajes con características y armas variadas y diez escenarios diferentes para desafiarse, todo bajo relucientes gráficos 3D y una jugabilidad llevada al extremo gracias a controles táctiles tan precisos como el ratón de un ordenador.







PREVIEW

TOMB RAIDER LEGEND

La incombustible Lara Croft prepara su regreso por todo lo alto con una nueva entrega de sus aventuras que promete corregir todo lo que estaba mal y recuperar los afectos de sus fans. Tras la catástrofe de «Angel of Darkness», Larita Croft se ha puesto en manos de un equipo de expertos esteticistas, la desarrolladora Crystal Dynamics, para ofrecer su mejor imagen durante su próxima incursión en la actual generación de consolas. El resultado es «Tomb Raider Legend», y a continuación te contamos nuestras impresiones durante las primeras horas de juego.

La primera buena noticia es que, ¡aleluya!, Lara ya no se mueve como un tanque. El esquema de movimiento basado en ejes funciona bien en los juegos de terror tipo «Resident Evil», pero en una aventura de acción donde la protagonista presume de dotes atléticas, es sencillamente obsoleto. En «Legend», Lara ha aprendido a moverse como otros héroes de acción modernos y realiza acrobacias de forma rápida e intuitiva. Lo bueno es que sus movimientos son gráciles, pero también realistas. Crystal Dinamics parece haber encontrado el equilibrio justo para reproducir de forma creíble los movimientos de una gimnasta, sin pasarse del límite y entrar en piruetas imposibles.

Otra buena noticia es que Lara vuelve a explorar ruinas antiguas y parajes naturales. Sortea trampas mortales, trepa, se balancea y lidia con bestias salvajes a tiro de revolver. Su arsenal se ha ampliado con un gancho extensible, útil para balancearse sobre abismos y derribar a adversarios, amén de unos prácticos prismáticos que, al estilo «Metroid Prime», identifican los elementos interactuables que la rodean.

Todavía no queremos emitir un juicio final sobre esta nueva aventura de Lara, pero nuestras impresiones son fabulosas. Con suerte, la ex-reina de las aventuras de acción volverá a competir por su trono.



Además de acción y puzzle, los juegos de Lara son también un ejercicio de exploración, que en esta nueva aventura vendrá motivada por tesoros secretos. Estos tesoros son de bronce, plata u oro, según la dificultad para encontrarlos. Los tesoros de bronce te los encuentras prácticamente sin querer, ¡pero para dar con los de oro tendrás que explorar a fondo los entornos y desviarte de la ruta más obvia!



El nuevo juego de Lara saldrá para tres sistemas, PS2, Xbox y Xbox 360. La versión para la consola de Sony tiene las texturas más simples y un índice de cuadros por segundos aceptable, mientras que en Xbox las texturas son mejores y los cuadros por segundo pasan de 30 a 60. No hemos podido ver la versión de Xbox 360, pero además de los habituales logros desbloqueables en Xbox Live, en Crystal Dynamics aseguran orgullosos que es la mejor versión, con abundantes efectos de reflejos y sombras que harán todo más realista y espectacular, además de que el modelo de Lara será el doble de complejo. Teniendo en cuenta que la moza puede llegar a tener 20 uniformes distintos durante todo el juego, es evidente que ha recibido las máximas atenciones por parte del equipo gráfico.

Compañía: Eidos/Proein **Género:** Aventura/Acción **Lanzamiento:** Abril **Cibercontacto:** www.tombraider.com **Plataformas:** PS2, PSP, Xbox 360, Xbox **+ 12 años**


COMMANDOS
STRIKE FORCE
STRIKE FORCE. PASA A LA ACCIÓN.
www.CommandosStrikeForce.com
16+
www.pegi.info
PC DVD
PlayStation.2
XBOX
XBOX LIVE
PROEIN
PYRO
eidos
Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Editado por Eidos 2006. Commandos y Commandos Strike Force son marcas registradas de Pyro Studios S.L.. Eidos y el logo de Eidos son marcas registradas de SCi Entertainment Group plc. Todos los derechos reservados. Xbox, Xbox Live y los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros

ANIMAL CROSSING

Después de jugar en Game Cube, ahora más allá de lo que imaginábamosas.
«Animal Crossing» en Nintendo DS se convierte en un auténtico imán para maníacos de la simulación,... del coleccionismo, del 'pokemonismo', del 'sanandreasismo' y de tantas y tantas variedades de juego que se nos olvida muchas veces que lo que realmente tenemos que hacer es convertir a nuestro personaje en un hombre de bien en su comunidad. Cuando iniciamos «Animal Crossing» se nos pide que definamos algunas de sus características y a partir de ahí todo es operar en un pueblo único en el que nos ponen casa y casi hasta coche (no hace falta porque a todas partes se llega andando). Nos dan un trabajo o nos dicen cómo ganar dinero y a partir de eso... ¡búscate la vida! La recolección es una buena tarea, como la pesca, la agricultura o el hurto... todo es posible en «Animal Crossing». Todo. Hasta que te cuelen un cuadro falsificado, o hasta salir del pueblo.
Y cuando sales vas al pueblo de otro: un amigo con una DS, a unos cuantos pasos o alguien con una conexión a Internet, una DS cerca y una puerta abierta que permite el juego online de varios personajes al mismo tiempo. Decimos que asombra, que también a veces se cae la conexión, que a veces no te dejan entrar y que cuando estás dentro... no te crees las pintas que pueden llevar los otros. Y que lo de salir del pueblo es... como en la vida real, toda una operación de turismo que nos encanta experimentar: nuevos paisajes, nueva vegetación, nuevos peces en el agua, otras gentes, otras culturas y otro clima... ¡fantástico! Pero no vamos a destriparlo todavía, porque ni siquiera sabemos si lo estamos haciendo bien. ¿Qué demonios habrá que hacer en este juego para ganar?



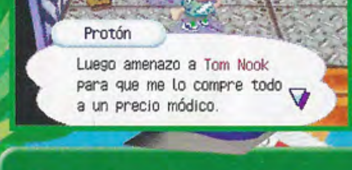






Sé buen comerciante

Como en cualquier otro juego de simulación de vida, hay un elemento imprescindible más allá del oxígeno: el dinero. Aquí también tendremos que comerciar y para ello no sólo basta con trabajar, ya que podremos obtener dinero con regalos y, sobre todo, yendo a vender toda nuestra mercancía a la tienda. No es que Nouk, el dueño de la tienda que se hará rico a nuestra costa, se estire demasiado pagando, pero al menos tendremos para hacer nuestros trapicheos. Un consejo sabido es llevarse bien con todo el mundo para que en cualquier ocasión especial nuestro buzón reciba una carta con un regalo... y a disfrutarlo.





Llega la primavera

Cada vez que abramos las puertas de nuestra casa tendremos la incertidumbre de si hará un día bueno o estará lloviendo a cántaros. Animal Crossing no sólo cuenta con un reloj que va marcando la iluminación del paisaje, sino que además el calendario está sincronizado con las estaciones del año y veremos como el invierno le da paso a la primavera y luego al verano. Lluvia, sol, tardes de nubes y tremendas nevadas. La climatología es uno de los elementos extra del juego que le da todavía mayor variedad, hará que la gente salga más o menos de casa y marcará el carácter de algunos habitantes del pueblo en el que hayamos caído.

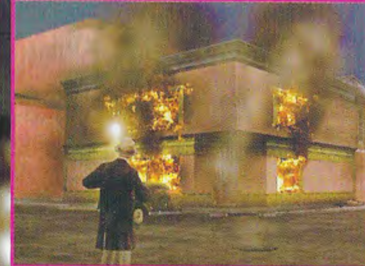


Compañía: Nintendo **Género:** Simulador social **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** www.nintendo.es **Plataformas:** Nintendo DS **+ 3 años**

EL PADRINO

Una de las películas que forman parte de la alta cultura popular, un bestseller que no conoce épocas y, sobre todo, el retrato épico de los convulsos años veinte.





Compañía
EA
Género
Acción/Estrategia
Lanzamiento
Marzo
Dirigido a ...
+ 18 años
Cibercontacto
www.elpadrino.es

El libro de Mario Puzo y la película de Francis Ford Coppola han servido de inspiración para que la última creación de Electronic Arts tome cuerpo. Sin sorpresas. Estamos ante una aventura repleta de acción en la que encarnarás a un miembro de la familia Corleone en su ascenso para lograr ser el Don de la Nueva York del siglo XX. Para tan peliaguda empresa tendrás que dar órdenes, ganarte el respeto de tu gente y cometer fechorías hasta hacer de la Gran Manzana tu pequeño patio de recreo. Pero conseguir esto no será tarea fácil, el camino es largo y, si quieres llegar al final, deberás usar todas las armas que te facilite el juego, desde la más brutal violencia hasta la diplomacia en el trato con el resto de bandas, pasando por todos y cada uno de los puntos intermedios entre ambas.
A pesar de estar basado en el libro y la saga cinematográfica del mismo nombre, lo del videojuego es otra historia. Y nunca mejor dicho, porque no se sigue al milímetro la celebérrima trama. Eso sí, se mantendrá la ambientación y la clase que siempre ha distinguido a El Padrino de otros intentos cinematográficos y literarios. Tampoco se pierde la esencia. El argumento del videojuego se apoya en la trinidad que ha dado la vuelta al mundo: familia, respeto y lealtad. Lo justo e

Las voces de El Padrino

Tenía que ser el reparto original quien devolviera la vida a los personajes que encarnaron en las películas. La versión en inglés de «El Padrino» contará con las voces de Marlon Brando (sin apenas fuerzas, poco antes de morir), James Caan y Robert Duvall. Lo de Al Pacino no pudo ser, pues se negó en redondo a retomar el papel de Michael Corleone. Al que tampoco se le vio dando saltos de alegría por el proyecto fue al director de la trilogía fílmica, Francis Ford Coppola. Sobre todo tras enterarse por terceros del trasvase de «El Padrino» al mundo del videojuego. En el doblaje de la versión española han participado 58 actores. No faltarán las voces en castellano de Michael Corleone, Sonny Corleone y Tom Haggen, aunque en el caso de Don Vito, se ha tenido que recurrir al doblador de Marlon Brando en Apocalypse Now.

Valoración

Gráficos

Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





indispensable para que los seguidores más acérrimos de la saga no se rasguen las vestiduras, ya que no tomarás el control de los protagonistas de las películas, sino de un simple mafioso que intenta ascender en el escalafón de la familia Corleone durante la década 1945-1955, mientras las familias Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini y Stracci se disputan el control de la ciudad.

Libertad de acción

Los creadores de este juego se vanaglorian de la amplia variedad de alternativas en el desarrollo de la acción, y la verdad es que no les falta razón. Lo



primero que llama la atención será el editor de personajes, en la línea del utilizado en otros juegos de la misma compañía como «Tiger Woods» o «Los Sims 2», y sobre todo en un esquema de juego no lineal, al más puro estilo de su competidor «GTA». Aquí podrás seleccionar misiones, tomar prestados vehículos con glamour, pasear tranquilamente, asesinar a quien te caiga mal e incluso sobornar a miembros de la policía para que hagan la vista gorda. Y si no se dejan, siempre podrás torturarlos para "convencerlos" de quién es el jefe con un sistema parecido al visto en «The Punisher».
Entre los encargos que te encomendarán habrá de todo menos recaudar dinero para los pobres. Un amplio catálogo de actividades delictivas: desde palizas y extorsiones hasta atracos de banco y huidas de la policía. Todo lo necesario para subir en el escalafón de la Cosa Nostra.

Un guión 'de cine'

El encargado de redactar el guión de tan fascinante aventura no es otro que Mark Winergardner, escritor ya experimentado en la saga, al ocuparse de crear el libro titulado El Padrino: El retorno, nexo entre el libro original de Puzo y la tercera entrega de la saga cinematográfica. Así que la fidelidad al espíritu original está más que asegurada, como atestiguan los cerca de 100 minutos de vídeo extraídos de la versión en celuloide.

Guía de juego



Tendrás que hacerte respetar y para ello no podrás ser nada melindroso. Persuasión es la clave. Para las buenas personas y desinformados en general, persuadir es aquello que el niño grande aplicaba al pequeño para conseguir los cromos. Pues en este juego tendrás que hacer lo mismo, pero con honrados comerciantes.
En los casos en que no consigas persuadir a tus amigos los tenderos tendrás la posibilidad de convertir sus rostros en hamburguesas con ojos. Aquí también descubrirás todo un mundo de posibilidades. La violencia, desde luego, no será el mejor camino, pero cuando es de mentirijillas (y sólo en ese caso, eh), lo pasarás pipa estrellando a los comerciantes contra los mostradores.
Eso sí, siempre trata de ser diplomático. Y si no, pues qué le vamos a hacer, recurre a las manos. ¿Qué no te hacen caso ni con ésas? A sacar la "pipa" o la metralleta. En estos casos gozarás de un extraordinario sistema que se ralentizará para apuntar a partes concretas de la anatomía de tus enemigos.
Esto te permitirá causar el máximo daño posible en tus objetivos con una facilidad y rapidez inusitada. Vaya, que podrás convertir a quien te plazca en todo un soldadito de plomo de tamaño natural.



PS2/XBOX

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Que viva el México insurgente, como decía la canción. Pero nada de zapatismos con pañoleta, cuate, porque estamos en pleno 2013 y lo que se lleva en aquellos años no es trabuco sino el fusil láser de los Águila 7, grupo rebelde liderados por Carlos Ontiveros (toma nombrecito de "Pasión de gachupines") que intenta darle salsa de tabasco al presidente de los USA y a sus homónimos mexicano y canadiense por un incómodo asunto de tráfico de armas y droga. Por suerte, ahí está nuestro héroe Mitchell y su escuadrón Fantasma para impartir justicia en esta estupenda tercera entrega oficial (las expansiones no las contamos) de la saga made in Tom Clancy. Decimos estupenda a pesar de tener una "sombra" tan estratosférica como su versión en Xbox360, que le da a esta aventura una dimensión realmente de sombrerazo. La conversión a las consolas de "antigua generación" como PS2 y Xbox pincha en algunos aspectos (sobre todo, FX, gráficos de escenarios y que la cámara sea en primera persona y no en tercera) y en otros se mantiene, como en sonido, modelado y jugabilidad. Hablando de esto mismito, he aquí una de las entregas más velozmente arcade (menos mal que hay dos niveles de dificultad) y menos táctica de la franquicia, quizá obligado por su ambiente futurista y su libertad de acción: en vez de infiltración y asomo por las esquinas, habrá que cubrirse detrás de los bidones y elegir algún camino posible. Y, si te equivocas, a volver a empezar cual chucho de Pavlov. Un poco como el primer «Splinter Cell», para entendernos. Variados modos de juego (fetén el cooperativo online), controles sencillos y mucho "tole-tole" de "universal soldier" hinchan el pecho de un título que hace bueno eso de que "las comparaciones son odiosas".

Ficha Técnica

Compañía	UbiSoft
Género	Shooter
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 16 años
Cibercontacto	www.ghostrecon.com



Guerrero Cíclope

▶ Lo bien que luce la urbanística cibermexicana del juego se traduce y da esplendor en uno de los puntos novedosos del juego: el sistema Cross-Com Advance Warfighter que, aparte de darle título al ídem, es un baluarte indispensable en plena batalla, al ofrecer todo tipo de información sobre el enemigo (salud, posición, armas...), marcándoles con un aura roja, así como la visión y comunicación con nuestros compañeros y altos mandos. En fin, una chulada tecnológica que hace justicia a la filosofía del juego, muy fashion-mecánica ella.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□



DRIVER PARALLEL LINES

La franquicia más relampagueante de Atari renueva su motor y chasis con este arcade paralelo localizado en los farrucos 70 y el modernísimo 2006. Nueva York, de nuevo "on fire".

Go, driver, go. Y nada de precaución, amigo conductor, porque Atari ha "refabricado" el motor de su franquicia más galopante visto el escaso impacto que tuvo su anterior entrega, y eso que no era mala del todo. Pero como intentó arrimarse a la rueda de su majestad «GTA San Andreas», el tiro le salió por la culata como no podía ser de otra forma. Además, el homenaje a las pelis de acción con ese cinexin que se montaron no acabó de cuajar ni entrar por el aro. Así que lo mejor es borrón y cuenta nueva. Algo que Reflections ha llevado a cabo a pies juntillas, y con dos juegos mejor que uno. Por algo se llama el invento «Parallel Lines». Y es que, en efecto, tendremos que seguir dos acciones paralelas, aunque se aconseja vivamente seguir el orden cronológico, más que nada porque en la segunda podremos quedar en fuera de juego (nunca mejor dicho) a las primeras de cambio. Arrancamos el baile en la piel de un "driver" de Nueva York llamado TK (El Chico, vamos).

Muy cinematográfico

Estamos en 1979 y, como ya hemos comprobado en «The Warriors», sin ir más lejos, la Gran Manzana es un polvorín de drogas, corrupción, malas calles y tipos con mala espina y peor corazón. Así nos lo cuenta el propio interesado en una estupenda secuencia cinemática que a más de uno le ha recordado a «Uno de los nuestros», de Scorsese (chúpate esa mandarina). En ese territorio comanche forjaremos nuestra leyenda forajida, pero quien juega con fuego acaba chamuscándose, por lo que el kid dará con sus hue-

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción/conducción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.atari.com/driver

Dando la alternativa

▶ Para ir avanzando golpe a golpe y volantazo a volantazo, hay que ser certero en el arte de las misiones alternativas, minijuegos sabrosos que nos encontraremos en el camino y que nos permitirán obtener pasta extra, para limpiar nuestras huellas o tunear nuestro carro para huir de la pasma más tranquilamente. Las pruebas de marras son variadas, desde atravesar un parque en tiempo récord a conducir como Fitipaldi en un circuito cerrado. Ten en cuenta que podrás cambiar de carro fácilmente, así que ahorra tu dinerito para otras acciones más, digamos, ilegales. Que aquí no se trata de repartir regalices.





El Chico se convierte ahora en el nuevo amo de las calles. No hay nadie que le tosa.



Como su título indica, en «Parallel Lines» tendremos que seguir dos acciones paralelas cargadas de adrenalina.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

sos en el trullo una buena temporadita: concretamente 27 añitos. Cuando volvemos a ver el sol, como es natural, clamaremos vendetta, por lo que la segunda parte del juego consistirá en ir buscando a nuestros chivatos y traidores para darles su merecido. Entre «Kill Bill» y «El conde de Montecristo», vaya. Hay que aclarar que la vuelta, o guiño, a los inolvidables inicios de la saga en territorio PSOne son concienzudos, ya que la gran mayoría de las 35 misiones se llevan a cabo sobre ruedas. Hasta 80 vehículos (limusines, motos, bólidos, coches tuneados y hasta tractores) serán nuestros aliados para los retos urbanos a superar, entre ellos los habituales meollos de persecución, destrucción de vehículos, portes de cargamentos, etcétera. Lástima que la física de algunos vehículos sea algo mejorable, con "intrusiones" de elementos y personajes accesorios en la escena no del todo deseadas. Gajes de tener un elevado potencial gráfico en pantalla. A este respecto hay que recordar los dos medidores de lo más útil dentro del juego: el marcador que nos indica lo buscados de somos según nuestro grado de criminalidad y un mapa de la ciudad que nos pondrá en la pista de los objetivos a cumplir. Ojo que la poli está más al loro que nunca. En suma, dos estilos de juego distintos pero con un plus cañero y de peligrosidad que hace de este «Driver» una cuidada vuelta a los orígenes. Aunque la sombra de Tanner es alargada...

New York, New York...

Uno de los puntos fuertes del título es su fenomenal ambientación urbanita, algo a lo que ya nos estamos acostumbrando merced a juegos como «Getting Up» o el mismísimo «El padrino». Realmente el nivel de detalle y arquitectura neoyorquina conseguido por esta cuarta entrega es de sombrerazo. Además, las calles de NYC se ven modificadas convenientemente según la época en la que nos movamos, con sus vestimentas, decoración, misiones ad hoc (en 1979 perseguiremos un coche retro y en 2006 será un tren fashion) y hasta música. No es lo mismo Bowie o Blondie que 50 Cent o el hip hop más gansta. Eso sí, Marvin Gaye es eterno. Por cierto, gran trabajo de doblaje.

Guía de juego



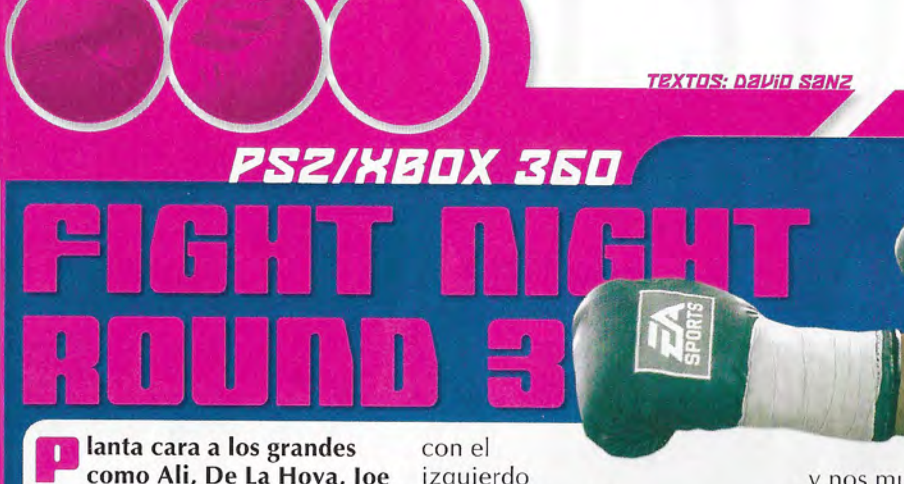
Ya hemos advertido la conveniencia (y, qué diantres, así el juego mola más) de empezar por los 70 y llegar al siglo XXI con nuestro fiera al volante. Encallece y ennoblece. De todas formas, conviene tener en cuenta un par de cositas para no acabar de nuevo con tu esqueleto entre barrotes. Por ejemplo, cuidado con las misiones a pie. Sobre todo, cómo las pillamos al vuelo, nunca mejor dicho, ya que si saltamos en marcha de nuestro buga podemos acabar más machacado que una aceituna de Camporreal. También tendremos que elegir cuidadosamente el carro adecuado para cada misión, que no es igual una moto para callejeos zigzagueantes que un tractor para emprender huida a toda mecha. Por cierto, el sistema de disparo es de lo más intuitivo, permitiéndonos disparar al volante y todo. Que por algo la poli no es tonta, y menos en esta entrega, aunque escapar de su brazo armado es de dificultad, digamos, aleatoria. Con tantos disgustos, no es de extrañar que estemos más a merced de los acontecimientos que nunca, siendo más frágiles que la mayoría de action heroes consoleros. Eso sí, los accidentes a cámara lenta serán de lo más vistosos. Hablando de vistosidad, la perspectiva "al hombro" del prota será espectacular, sobre todo en escenas de combate. Por cierto, los movimientos también son sencillos y con muchos ases en la manga, como las variadas opciones y habilidades si presionamos dos veces botones como el triángulo o el de acción. Y ojo a los derrapes, muy interesantes para salir por patas.



TEXTOS: DAVID SANZ

PS2/XBOX 360

FIGHT NIGHT ROUND 3



Planta cara a los grandes como Ali, De La Hoya, Joe Frazier y cía sin tener que volver a casa con la cara como un tomate.

Dos boxeadores en el ring, una multitud enfervorecida, la sensación de tumbar a tu contrincante, bien por KO o por la decisión de los jueces... Así es «Fight Night Round», el título por antonomasia de boxeo. Aunque EA Sports ha incluido muchas más opciones en esta ocasión, se han mantenido los dos modos más apreciados por los usuarios: Exhibición, para jugar con los amigos, y, por supuesto, Carrera, para conseguir que un boxeador personalizado llegue a lo más alto.

El control es sencillo e intuitivo. Con el stick derecho nos moveremos por el cuadrilatero, con el izquierdo podremos asestar todo tipo de golpes, y con los gatillos nos cubriremos y lanzaremos nuestros ganchos y directos al cuerpo o a la cara. También podremos usar los botones del pad de forma convencional, siendo una opción únicamente recomendable para lanzar un golpe preciso. Cuando estemos a punto de enviar a nuestro rival a la lona, te dejará con la boca abierta cómo el tiempo se ralentiza para en ese preciso instante tener la oportunidad de darle los golpes que le hagan besar la lona. Boxeo espectacular, amigos. Algo muy destacado respecto a anteriores entregas es que se ha dado una especial importancia al show bussiness y nos muestra nuestro entrenamiento, el marketing que precede a una pelea etc., hasta el punto de que el juego casi parece real. Precisamente los entrenamientos vuelven a ser esos adorables minijuegos que, si se te dan mal, pueden ser totalmente automatizados. Además podrás recrear los combates de boxeo que han pasado a la historia por su épica y por su importancia Súmale una jugabilidad tremenda y no lo dudes, ¡salta al ring, que ya suena la campana!

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□









Visualmente impecable

Los rostros de los dos púgiles reaccionan frente a los golpes como jamás antes habíamos visto, y este espectáculo se multiplica por cien en las repeticiones cuando la cámara se sitúa tan cerca de sus caras que podemos ver la deformación de sus facciones y como un chorro de sangre sale de su boca despedido, mostrando toda la contundencia de este deporte. Durante el juego apreciaremos las heridas en la cara de los luchadores y cómo el sudor les salpica cuando reciben un golpe, detalles más que suficientes, ya que durante la partida estaremos atentos a cubrirnos y a lanzar el puño.



Con estos golpes tan contundentes, que tiemble Rocky Balboa.

Ficha Técnica

Compañía
EA Sports

Género
Deporte

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.es.easports.com

PS2/GC

SONIC RIDERS



Todavía más rápido que un juego de Sonic convencional.
Todo el mundo sabe que Sonic ya no va a morir por mucho que hagan con él porque se ha convertido en una leyenda del videojuego. Prueba de ello fue el último «Shadow the Hedgehog» y este «Sonic Riders» no hace sino incrementar el número de fanáticos del cuerpo espín azul. Este título hace que el personaje de plataformas más rápido de la historia se monte sobre una tabla de snow para ir todavía más rápido. De entrada, «Sonic Riders» tiene una muy buena presentación de los personajes y del argumento del juego. La pega es que se nos parece demasiado a juegos como «SSX Tricky» o a «Mario Kart». El caso es correr, llegar delante del adversario y no tener en cuenta si le pisoteas, le adelantas o utilizas cualquier artimaña para superarle. Si la presentación es buena, el juego en movimiento se queda algo escaso de gas y el apartado gráfico no alcanza las expectativas en elementos del paisaje. Hay cosas muy bien acabadas y otras que no tienen pírrica calidad. A la hora de competir, «Sonic Riders» se convierte en un juego con mucho nivel y nos costará cogerle el truco a tanta velocidad, pero una vez lo tengas controlado, se convierte en un juego que provoca gran adicción, el asunto es aguantar el proceso de aprendizaje. Por supuesto, como en los otros Sonic, puedes manejar una gran cantidad de personajes: Sonic, Tails, Knuckles y Amy, así como sus Némesis y otros nuevos como Jet "the Hawk", Wave "the swallow" y Store "the albatross", así como el Dr. Eggman, Cream, Rouge y Shadow, nuevos clásicos.

Ficha Técnica

Compañía
Sega / Atari

Género
Plataformas

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.sonic-riders.com

Tus contrincantes serán personajes de siempre y algunos nuevos.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

No te dejes ni un power-up

▸ Sí hay que correr y mucho si quieres llegar primero a la meta, pero también saber aprovechar los elementos que el juego pone a tu disposición para que puedas llegar primero a la meta. Por un lado están las corrientes de aire (las hay a favor y en contra), los atajos (Speed, Fly o Power) y por último, están los diferentes power-ups que aparecen en el circuito y que debemos tratar de alcanzar por muy rápido que vayamos, ya que pueden suponer la diferencia entre el primer y segundo puesto.

DRAGON QUEST
EL PERIPLO DEL REY MALDITO



Las cosas claras

Mucho se especuló con la continuidad de esta saga, aunque el mismo Yuji Horri ha ido aclarando dudas. Por ejemplo, confirmó que la demo de «FFXII» incluida en la versión USA, casi que no , (quizá para quitarse el mal fario del escaso éxito del título anterior en tierras yanquis) y nos abrió una esperanza para que la secuela «DQ: Yangus» pueda llegar a nuestro territorio. Además, a pregunta de por qué tan pocos personajes jugables, espetó: "¡Porque se tarda mucho en hacerlo!". Viva el humor amarillo.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■□□

La gloria del RPG se muestra en todo su esplendor con esta magistral continuación de la saga de Square/Enix. El viaje por el reino maldito ha comenzado.

¿Quién dijo que el pescado RPG estaba vendido en la PS2? Pues que vaya cerrando el buzón porque entran moscas. Y es que, tras contemplar las maravillas naturales que nos depara esta anheladísima octava parte de la saga de Square/Enix, que más de uno y más de dos ha visto como el equivalente a la mítica séptima entrega de la fundacional «Final Fantasy». Esto es, un acelerón de bigotes tanto en la forma como en el fondo de este bendito culebrón. Por algo el dream team reunido: Yuji Horii de director, Akira Toriyama como creador de personajes y Koichi Sugiyama en la impecable y escalofriante banda sonora. Y encima, para que sea mayor la demostración de poder, con un argumento exquisitamente lineal y sin mil y una zarandajas como en algunos grumetes del sector.
Así, y tras elegir el nombre del héroe como es tradición en los «DG», nos enfrascamos en la búsqueda del malvado mago Dhoulmagus, que ha dejado el castillo del rey Trode reducido a escombros, más un reguero de hechizos de lo más pintureros (la princesa será un caballo percherón y el monarca, una rana con andares robóticos no muy regios). Por suerte, en nuestra aventura iremos acompañados por la sensual maga Jessica y por el templario Marcelo, aparte del ratero Yangus. ¿Solo cuatro personajes? Ni más ni menos ni menos ni más. Porque con ellos (y con unos menús perfectamente esquemáticos y cristalinos) serán suficientes para una mágica aventura bigger than life, como quien dice.

Aventura mágica

¿Cómo nos embarcamos en la aventura? Fundamentalmente por una economía de medios, que no racanería (por ejemplo, con los objetos limitados que puede llevar cada personaje, con mucho ojo a las hierbas curativas y al caldero mágico, vital para fusionar y alquimizar un par de ítems) que contrasta poderosamente con el asombroso entramado gráfico con que nos vamos topando a nuestro paso. Además, con un cel-shaded absolutamente brillante, que queda patente con el trabajo, incluso psicológico (ojo al calamar con más "regomeyos" que Gollum), de expresividad y elocuencia. Realmente un lujo asiático, con detalles tan cuidadosos como esperar a un niño si vamos corriendo a zancada limpia o ver cómo se saca el mapa del bolsillo antes de consultarlo. O, por qué no, salvar la partida entrando en una iglesia y conectando la opción "confesión". Una delicia tras otra, en fin, que también se extiende con los enemigos y jefes finales que nos toparemos (Slime, calaveras y otros 200 diferentes), las magias automáticas y, en fin, un sentido de la aventura sin parangón. ¿Qué importa si es dificilillo? A gozar.



A la fina gresca

▸ En esta edición sobresale el sistema de combate, que sustituye la primera persona clásica por una tercera persona que nos permite ver cómo realizamos los movimientos de ataque o cómo nos "mete mano" el enemigo. Aparte de esto, el desarrollo es el tradicional, con un menú que nos permite elegir luchar, escapar, intimidar o elaborar tácticas más complicadas. Poco tiempo de carga, enemigos gozosamente aleatorios y un número de habilidades y magias por cada personaje (hasta el nivel 100) hacen de cada gresca toda una experiencia.

Ficha Técnica

Compañía
Proein
Género
Aventura/Rol
Lanzamiento
Abril
Dirigido a ...
+ 12 años
Cibercontacto
www.dragonquest.eu.com/es

Guía de juego

A la hora de emprender la fabulosa aventura que nos espera (se habla de cien horas de duración de pe a pa), es importante sentirte todo un héroe para llevar las riendas de tus amigos y explorar los enormes escenarios existentes. Y, sobre todo, cambiantes y latentes. Por ejemplo, el tiempo interno de la gesta no es baladí, ya que algunos monstruos se fortalecen por la noche, brotando otros nuevos a la luz de la luna. Así que, un pis y a la cama. En cuanto al combate, decir que los puntos de habilidad se van desperdigando durante el viaje, por lo que tendremos que explorar cada palmo de terreno para encontrarnos con jugosos cofres, armas y conjuros. Aunque las mejores armas son las habilidades especiales de cada integrante del cuarteto (por ejemplo, ojo al sex-appeal de Jessica, una mina). Ah, en pleno combate, a pesar de que tendremos tiempo de sobra para pensarnos cada acción, si ejecutas la voz "acelerar" al principio coges las riendas en un periquete. Y nada de turnos "automáticos": un enemigo también se puede despistar o comportanse negligentemente y perder un turno o lanzarte un golpe bajo. Sí, es un juego chungo, por si no te has dado cuenta. Por suerte, los hechizos curativos y "salvados por la campana" son mano de santo, como esa magia "warp" o esa "ala de quimera", auténtica estrella de la función. En fin, a ponerse la capa aventurera y a no olvidarse de tener saneada la memory card. Porque si piensas acabártelo de una sentada a lo "hikikomori" y devolverlo el lunes, vas listo, Calisto.



PS2

PES MANAGEMENT

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■■□□



La idea siempre será ganar y para eso planificaremos tácticas y técnicas antes de comenzar el partido.





Uno de los alicientes de este juego es bajarnos datos de «PES 4». Todo un puntazo.

Virtuoso equilibrio

Konami ha introducido tres niveles de dificultad, y ojo que el más sencillo no es el ídem sino el mediano. ¿Y eso? Por la sencilla razón de que, en esto de la gestión, lo importante es mantener la balanza equilibrada, y en este tendremos un ideal ratio entre recursos y posibilidades para poder triunfar con nuestro proyecto. Porque en el modo fácil bastará con mantenernos en Primera, pero con jugadores canteranos casi. Y con el difícil, como no ganemos la Champions, patadón a la cola del paro. Como la vida misma, en fin. Por cierto, a ver si para la siguiente entrega se pulen un poco los menús.

Estaba más cantado que la pataleta de Ronaldo porque le castigaron sin triple postre: ¿cómo se iba a quedar una franquicia como «PES», tan simuladora y peripuesta ella, sin su tajada estratégico-operativa? "Máxime" viendo cómo soplaban los vientos en la competencia de la acera de enfrente, con en último «FIFA» ofreciendo una bandeja de opciones, tanto en defensa como en ataque, y diversas modificaciones online. Pues a ponerse las pilas se ha dicho, que por algo los japoneses se las pintan solos en olfatear buena materia prima. Pero que nadie se piense que aquí se han limitado a copiar, pegar e, incluso, miniaturizar, ya que este manager se desmarca del resto de la oferta tradicional en el subgénero, ya que aquí no se trata de manejar tropecientos mil equipos, gestionar las obras del estadio con el casco puesto o pegar propaganda estática o dinámica. No. Lo importante del fútbol, ¿qué es? Ganar. ¿Y quién tiene la culpa de que el equipo gane? O, al menos, ¿a quién echan cuando no lo hace? Eso es, el míster. Pues de eso se trata aquí, de llevar la batuta del entrenador y ser el rey de la pizarra para que nuestro equipo, obediente y sin problemas de ego, se lleve los tres puntos. Por supuesto, alrededor del astro rey con chándal gravitan mil y una variables y "sub-labores", como es controlar la directiva (podremos incluso convencer al presi para que incentive con primas y favores), ojear al contrario y al mercado de fichajes, confeccionar nuestro equipo, visitar la enfermería... en fin, un cocinillas como Dios manda. Y, cómo no, tácticas y técnicas, aunque no en tiempo real sino bien planificaditas cuando el balón circule. A este respecto hay que recordar que los partidos (tanto del modo sencillo como temporada o edición) se basan en la última edición de la saga, por lo que el motor gráfico no ha cambiado un ápice (tampoco hacía mucha falta, aunque algunos equipos no estén del todo actualizados). Por cierto, también podremos bajarnos datos de nuestras partidas en los «PES 4». Así que a sentirse López Caro por un ratito, ya verás qué mal se pasa.

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Deporte/Estrategia

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://es.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=129



MANHATTAN
YEAR
2006
EXIT ONLY
1978
LEFT LANE
DRIVER
PARALLEL LINES
CON LA COLABORACIÓN DE:
40 PRINCIPALES
POLICE
EN 1978 PAGASTE POR TUS ERRORES.
EN 2006 OTROS LO HARÁN.
PlayStation 2
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
WWW.ATARI.COM/DRIVER
WWW.ES.ATARI.COM
ATARI
© 2005 Gzdlg dfln Software All rights reserved. Published and Marketed by Ddsfghjk. Gsgdfjkgb sdjkfvb sdjklfbn and its logo are trademarks of Hdslhjkvb sdkjhfb, in tGdsfgk sdf and other countries, and are used with permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

PS2

OUTRUN 2006
COAST TO COAST



¿Qué hacías tú en 1986? ¿Cantar los cuatro chicharros de Butragueño en el mundial? ¿Dormir a pierna suelta? ¿No nacer aún? ¿O sentirte el "king of the road" a bordo de tu Ferrari rojo coca-cola con una rubia de coleta dorada al viento? Sí, niños, 20 añitos tiene ya el mítico «OutRun», uno de los títulos que nos inyectó el placer de conducir desde los salones recreativos. Sega tuvo la buena ocurrencia de resucitarlo para la Xbox hace unas temporadas, pero el invento les salió ligeramente rana. Afortunadamente, esta nueva entrega (que se inspira directamente en el «OutRun 2 SP»), calibra mucho mejor el motor de la franquicia, sobre todo gracias a los boxes bien engrasados de Sumo Digital. Así, la nueva versión en PS2 (y también la de PSP) le da ese toque puramente arcade y "tiramillas" al juego que siempre recordábamos y añorábamos. Pero que nadie se piense que el modo historia se queda en la cuneta. Al contrario, tendremos 30 fases misioneras de busca y captura que se beneficiarán del cómodo mapa perfectamente "tipografiado" que incluye el juego, y que nos permitirá tomar atajos (tanto etapas como carreteras). Además, la conducción será más suave, sencilla y fluida, permitiendo técnicas tan curiosas como el clásico "chuparuedas", que nos permitirá colocarnos a rebufo de algún bólido y unir nuestras fuerzas para dar un acelerón de cuidado y adelantar de par en par. Ni Perico en el Tour del 88, siguiendo con el revival. Sin embargo, lo mejorcito del show es su espectacular garaje, cuajadito de caballos rampantes. Hasta 15 modelos estarán a nuestra disposición, con perlas como el F430, el Superamerica, el 550 Barchetta o el mítico Testarossa. Una gozada cruzar la Unión de costa a costa con estos bichos. Hasta la gramola original se conserva, aunque el vinilo también tiene que competir con la novísima radio-fórmula a troche y moche. Que no todo va a ser gasolina "viejuna".

Ficha Técnica

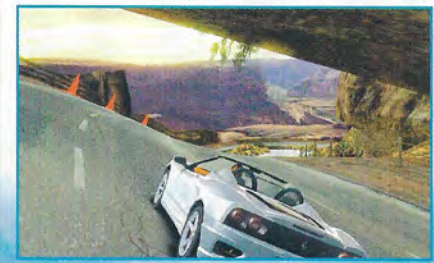
Compañía
Atari

Género
Conducción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.es.atari.com









De costa a costa consolera

▶ Uno de los detalles fetén de esta versión es la autopista tendida entre la PSP y la PS2. Así podremos intercambiar contenidos entre ambas y, lo mejor, transferirlos completamente. Esto es, volcar nuestra partida desde la Play a la portátil para continuar jugándola en el metro, y por la noche, tranquilamente, enchufarla de nuevo a la PS2. Aparte, el modo multijugador también está omnipresente para media docena de jugones, teniendo la PSP la posibilidad de echar carreras en el área local (modo Ad-hoc) o "all over the World" conectándonos por internet (modo infraestructura).

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	3/6

PS2

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX

Desde el garaje de Rockstar, vuelve el rey del tuning en su versión definitiva. ¿Te sientes como el Neng de Castefa pero no tienes dinero para maquear tu buga? ¿O simplemente no te parece que quede muy bien un alerón y llantas en tu carro del Pleistoceno? Pues para eso llegó «Midnight Club 3: DUB Edition Remix», una revisión del título homónimo (excepto por el remix) aparecido el año pasado cargada de novedades. Para empezar, 24 nuevos vehículos súper lujosos, una ciudad que se estrena (Tokio) ampliando el modo historia y tener tuning de primera a precio de saldo. Para quienes no lo conozcan, cabe decir que «Midnight Club» se inspira en películas como 'A todo gas' en toda su estética, tanto gráficos como sonido. El aspecto visual luce estupendamente; coches con una notable realización técnica y un motor de colisiones contundente, si bien apenas sufren desperfectos, o efectos de luz intachables (las carreras suelen ser nocturnas, con reflejos y rastros de faros bastante buenos) firman un apartado sobresaliente. También muy cuidado el sonido, tanto en el bramar de los bólidos como en la música, con los tan de moda ritmos hip-hoperos que aunque no te gusten al principio seguro que acabas moviendo la cabeza al compás. Pero una pregunta rondará a los que ya tengan la versión anterior: ¿merece la pena volver a pagar por esta ampliación? Excepto en casos de forofismo frenético, no. El primero ya era un gran juego, largo, estiloso y muy divertido, con una jugabilidad a prueba de bomba y muchas posibilidades de personalización, con idéntica realización técnica a la que nos ocupa. Eso sí, si no lo tienes, te gustan los coches y tienes tu Ferrari en el taller, sal quemando rueda a por este Remix de primera clase. Y recuerda: las locuras al volante, mejor en casa.

Ficha Técnica

Compañía
Take 2

Género
Conducción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.rockstargames.com/midnightclub3

Bugas para tunear por un tubo

Si la franquicia «Midnight Club» se congratulaba en sus orígenes de ser una de las que más libertad daba al jugador a la hora de elegir rutas o desafíos, ahora puede chulear de ser la mejor del tuning. Para empezar, la revista DUB (es como el ¡Hola! pero con coches y raperos) ha dado su total apoyo y sabiduría a Rockstar, pero no es el nombre más respetado que contiene este juego. Hummer, Kawasaki, Mercedes, Ducati o Lamborghini en el lado de las máquinas y Momo, Westcoast o incluso DUB en los accesorios casan a las mil maravillas para crear automóviles de ensueño únicos.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	2/6





PS2

GAUNTLET SEVEN SORROWS

El legendario juego Gauntlet se pone al día para los tiempos modernos.
Pero aparte de una línea argumental que no le importa a nadie y gráficos en 3D, no creas que las cosas han cambiado tanto. En «Gauntlet: Seven Sorrows», se sigue siendo aniquilando a hordas de monstruos aporreando incesantemente los botones de ataque y usando hechizos. Esto no es en sí algo malo, pero si esperabas una experiencia de juego más profunda, propia de los títulos de acción modernos, te vas a llevar un chasco.
En cambio, si eres un fan del original, encontrarás a este título más que apropiado para satisfacer tus necesidades de rajar y sajar a toneladas de adversarios. El juego se luce particularmente en su vertiente multijugador, donde el caos se desata y los jefes finales (que te ponían las cosas tan difíciles en el modo individual) tiemblan cuando ven aparecer a una banda de hasta cuatro héroes para ponerlos al turrón. Se conservan guiños al original en la forma de comida para recuperar salud y maná para desatar ataques mágicos, mientras que cada uno de los protagonistas (elfo, valkiria, mago y guerrero) luce un estilo de combate sencillo, pero diferenciado del resto. Un rudimentario sistema de combos mejorable trata de insuflar un poco de variedad, pero si no sientes pasión por matar una y otra vez a los mismos enemigos, puede que la paciencia se te acabe agotando. Total, que luz verde si lo que te importa es el multijugador, aunque cautela extrema si lo que buscas es un buen juego de acción para disfrutar en solitario.

UP&DOWN

El multijugador es muy divertido. Cada uno de los personajes jugables tiene un estilo de combate diferente.

Jugar solo es un rollo. La historia es bastante olvidable. Mecánica de juego muy básica y repetitiva.

Compañía: Virgin | **Género:** Rol/Acción | **Lanzamiento:** Marzo | + 12 años

DYNASTY WARRIORS 5 XTREME LEGENDS

Ni los Colby ni los Carrington. Para dinastía, dinastía, la de Koei. Qué lujo de vestuarios. Qué pura sangres. Qué zarpazos de poder. Y, como buen culebrón que se precie, con más entregas que los fascículos de "Mini-teteras de porcelana". Este que nos ocupa es el octavo, nada menos. Casi a uno por año, ya que este beat milenario basado en el poema chino «El romance de los tres reinos» lleva repartiendo estopa desde el 97. Ahora, para abrir boca ante su desembarco inminente en territorio Xbox360 (por partida doble, claro, con el remake de la quinta entrega llamada «Special» y la versión de «Empires» que ya apareció en la PS2), llega esta primera expansión del quinto capítulo, tercero con el alias «Xtreme Legends». ¿Qué, ya estais perdiditos con tanto jaleo? Pues al loro que empieza el auténtico baile. Como corresponde a toda buena expansión, el juego recopila cinco nuevos modos de juego inéditos de «DW5», más 18 escenarios y, por supuesto, nuevos objetos, personajes y guerreros. Eso sí, el quinteto de modos está más que inspirado en su saga nodriza, ya que los modos como Xtreme y Legends sustituyen al modo principal Musou, con sus 48 personajes disponibles y la misión a China como objetivo principal. Luego tenemos el Challenge, con los tres desafíos-minijuegos ya conocidos más cuatro insólitos, y las dos novedades "de verdad" de este título: el Edition, brutal personalización con más de 20.000 combinaciones, y por fin el Destiny, un modo historia estupendo con más de 10 horas de eslora. Unos FX más matizados (esa niebla...), igual multitud de habilidades y movimientos de ataque y una dificultad chunguilla como siempre hacen de ésta la mejor expansión de la saga. Lógico.



UP&DOWN

Modo Destiny, muy bien "empaquetado". Más opciones y customizaciones. Precio baratito.

Sensación de "más de lo mismo" por la repetición de la fórmula. Con tanto chino junto, casi no vemos a nuestro personaje.

Compañía: Virgin | **Género:** Estrategia/Acción | **Lanzamiento:** Febrero | + 12 años

PSP

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

Una de las grandes satisfacciones de las consolas portátiles es recuperar títulos clásicos de antaño, ¿pero quién nos iba a decir hace unos años que podríamos jugar a «Street Fighter Alpha» en cualquier parte, sin perder un detalle? PSP ha obrado el milagro.

Para hablar de «Street Figher Alpha» hay que remontarse a una época en la que los juegos de lucha todavía se hacían en 2D, aunque poco a poco empezaban a ser desplazados por los títulos poligonales. En todo caso, «Street Figher Alpha» era el indiscutible rey de su género. Aún hoy está considerado como uno de los mejores juegos de lucha 2D jamás concebidos, y es que el esfuerzo puesto por Capcom en el desarrollo de este título fue mayúsculo: toneladas de luchadores para escoger, tres estilos de lucha y un sistema de juego tan equilibrado y potente, que se convirtió rápidamente en material de torneo. Más tarde llegaría «Street Fighter Third Strike», sin duda el más espectacular de la saga, pero la edición «Alpha» sigue siendo muy valorado hoy en día por su abrumadora cantidad de personajes puesta en liza.

El regreso de un grande

Pues bien, ¡«Street Fighter Alpha 3» ha vuelto, y de qué manera, en PSP! Se trata de una conversión perfecta de la recreativa original, muy superior al deficiente trabajo de adaptación realizado en PS1, porque aquí no se omite ni un solo cuadro de animación de los movimientos. Están todos los modos de juego, todos los personajes y, de propina, ¡unos cuantos más! Cabe destacarse las batallas de dos luchadores simultáneos contra uno y los combates de relevos, estilo "tag", donde alternas



Personajes extra

▸ De los cuarenta personajes únicos con los que cuenta el juego, merece la pena destacar a cuatro incorporaciones: Yun de «Street Fighter Third Impact», Maki de «Capcom vs SNK 2» e Ingrid, que se estrenó como luchadora en aquella curiosidad llamada «Capcom Fighting Jam». Pero quizá el más curioso sea Eagle, que era uno de los enemigos del «Street Fighter» original, anterior al popular «Street Fighter 2» que catapultó la serie a la fama.

Ficha Técnica

Compañía
Proein

Género
Lucha

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.capcom-europe.com



entre dos personajes para vencer a un rival. También hay un modo de supervivencia, el modo World Tour para personalizar a tus combatientes favoritos y abundantes opciones de configuración que te permiten alterar la dificultad y modificar los controles, incluyendo la posibilidad de modificar sutilmente el "timing" de los ataques especiales para que sean más fáciles de realizar. ¡Es como el sueño de un fan de la lucha hecho realidad!

Pulgares encallecidos

Salvo por una cosa. Los controles de PSP nunca podrán emular la precisión de un joystick de palanca digital en condiciones, y eso es algo que pesará a todos aquellos que demanden una precisión total en sus combates. Con todo, los botones de dirección cumplen con la papeleta de cara al jugador casual, y las batallas multijugador (mediante conexión inalámbrica ad hoc) están equilibradas porque todo el mundo se ve sometido a las mismas condiciones de manejo. Incluso puedes montar una liga o un torneo de hasta ocho participantes. Pese a las posibles objeciones de control, no hay excusa que valga para no hacerse con este titulazo y revivir la época dorada de los juegos de lucha en PSP, en especial porque la larga pantalla de esta consola hace que los gráficos luzcan de fábula, con una definición y colorido que resulta poco menos que deslumbrante. Si buscas un juego de lucha bueno de verdad para tu consola, mejor que éste no lo vas a encontrar.

Valoración

- Gráficos
- Jugabilidad
- Sonido/FX
- Originalidad

Los estilos de lucha

Antes de cada combate, tienes que escoger entre tres estilos de lucha, denominados "-ism". El "X-ism" es el más elemental, pero ofrece mayor contundencia en los ataques. El "A-ism" es más técnico, con muchos recursos y superataques graduados en tres niveles. Por último. "V-ism" permite realizar combos personalizados. Es el estilo más veloz, pero haces menos daño, de ahí que se recomiende sólo para expertos.



Guía de juego



En PSP hay seis botones, suficientes para desatar todos los ataques de los personajes. Sin embargo, pronto descubrirás que es un poco difícil encadenar combos con precisión si tienes que pulsar los botones L y R en sincronización perfecta con los botones normales. Por ello, es recomendable que, al menos al principio, reconfigures los controles para adaptarlos a tu estilo de lucha particular. Si, por ejemplo, no usas mucho lo ataques flojos, pero sí los medios y los fuertes, pon ésos en los botones normales y relega a los ataques menos



utilizados a los botones L y R. Olvídate del pad analógico, con eso no vas a hacer un shoryu-ken decente en tu vida. En vez de limitarte a uno de los estilos de lucha "–ism" y atenerte a él, prueba las diferencias que se producen en tus luchadores favoritos. El "X-ism" puede ser muy poderoso en ciertos personajes (Como Zangief o Balrog), pero hay otros personajes que pierden opciones y movimientos muy interesantes, por lo que son más apropiados para el estilo "V-ism". Sólo mediante práctica y experiencia podrás descubrir cuál es el estilo que mejor te va con cada personaje. Del "V-ism" mejor olvídate por el momento, al menos hasta que tengas suficiente experiencia.

PSP

Key of Heaven

Los amantes del RPG de acción por turnos ya tienen en PSP un motivo para aplacar su sed de mitología cañera.
Y eso que el subgénero estaba un poco renqueante. Así que Climax (responsable de «Dark Savior» o «LandStalker») acude al rescate con esta fetén aventura situada en plena China medieval. Pero China de la buena porque, nada más conectar el disco, nos veremos inmersos en una intro sencilla pero zen y con una excelente música salida de las partituras de Tetsuo Ishikawa y Yoshifumi Lio. Si a esto le añadimos un menú muy bien organizadito, nos lanzaremos al argumento de cabeza. Y menudo argumento. Tú, Shinbu, tendrás que peinar el continente Ouka para liberar a su tierra del asalto de uno de los clanes, que ha aniquilado a todos los guerreros del templo Seiryu menos a la gentil Sui Lin, quien nos introduce en el meollo. La cosa se agrava si tenemos en cuenta que nuestro héroe pertenecía a otro de los clanes combativos, siendo expulsado por su indisciplina. Así que ya tenemos montado el tomate, teniendo que recorrer de cabo a rabo el territorio y sus cinco regiones para recuperar la espada ancestral y lograr salvar al mundo de las fuerzas malignas. Esto es, una historia "cuca" aunque sin aspavientos (aunque sí improperios, ya que los diálogos están plagados de tacos muy poco ceremoniosos) pero que sirve para poner en bandeja las dos principales virtudes del juego: por un lado, su excelencia gráfica, con escenarios bellos a más no poder, gracias a unas texturas por encima de la media PSP (se nota la exclusividad de la licencia), y por otro el sistema de combate, con un catálogo impresionante de "yoyas". El resultado es juego muy completo donde encontraremos notas, mapas, objetos y tácticas surtidas, algunas intercambiables vía WiFi. Sin duda, un título bien cocinado y mejor peleado.

Apergamínate, chaval

▶ Aparte de los "luches" normales y combinados, tendremos a nuestra disposición cinco pergaminos de estilo libre que serán pieza cotizada para ir avanzando en nuestra misión. Cada uno de ellos dispondrá de varias tablillas Kenpu donde se detallan nuestros movimientos, hasta 150 nada menos. El funcionamiento será bien sencillo, simplemente pulsando el botón círculo, mientras que con el R seleccionaremos el pergamino que más nos pueda interesar en pleno combate. Aparte, también tendremos cinco tipos de magia diferente, llamadas técnicas Chi. En fin, un abanico bien surtido para repartir a diestro y siniestro en los enigmáticos y fascinantes mundos donde nos moveremos.



Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Rol

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+12 años

Cibercontacto
www.es.playstation.com

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□


7+
www.pegi.info
Daxter © 2006 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Ready At Dawn Studios. Daxter is a registered trademark of Sony Computer Entertainment
are trademarks or registered trademarks of Sony Computer
Daxter lo soluciona casi todo.
Medio nutria, medio comadreja. Caos total. Es Daxter al rescate y esta vez va de exterminador de plagas secreto. Únete a sus aventuras en su intento por salvar, de una manera un tanto peculiar, a su mejor amigo Jak.
Daxter. La aventura más disparatada en PSP.
yourpsp.com/daxter

TEXTOS: NEXUS

MIDWAY ARCADE TRESASURES EXTENDED PLAY



Los viejos clásicos nunca mueren. En la historia de los videojuegos hay compañías que inundaron los salones recreativos con títulos que se han grabado a fuego en la memoria de generaciones de jugones. Una de esas compañías es Midway, que en la onda retro de echarle el lazo a arcades con solera lanza este recopilatorio de 21 juegos. Aquí encontraremos títulos tan dicharacheros como «Paperboy», siempre listos para repartir periódicos desde una "potente" bicicleta; el velocípedo y competitivo «Championship Sprint»; el adictivo «Spy Hunter», que en cuanto escuchamos su banda sonora estamos deseando recorrer su "carretera del infierno" y eliminar a todo bicho viviente que ose interrumpir nuestro camino; o las aventuras galácticas de «Sinistar» y de «Wizard of Wor», donde debemos salir de un laberinto lleno de reptiles alienígenas. Aunque para alienígenas puñeteros los de «Defender», título de culto donde los haya. Pocos juegos se le pueden comparar en la necesidad de mantener una concentración casi Zen para no desfallecer en el intento de eliminar hordas alienígenas, mientras intentamos salvar a humanos abducidos antes de que muten y se vuelvan contra nosotros. Sin duda un desafío por el que no pasan los años. Además de los títulos, otro gran atractivo en este recopilatorio es la opción de echarnos partidas multijugador con juegos como el destroza-edificios «Rampage»; el peleón –sobre avestruces- «Joust»; el rolero y cooperativo «Gauntlet»; o el retranquero y funky «Arch Rivals», de míticos partidos de basket a dos. La reoca ya si luchamos en cualquiera de las tres primeras versiones de «Mortal Kombat». Ay, esos fatalities de mis entretelas. En definitiva, un tesoro para conservar y disfrutar, con aquellos que fueron, y son, maravillosos juegos.

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Varios / Arcade

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.midwayarcade.com

Acceso directo

Aunque hay juegos muy buenos en este UMD, solo juegos como «Spy Hunter», «Defender» o «Mortal Kombat» llega a ser triple A. Gráficamente, las conversiones son idénticas a las originales y su visión en formato 16:9 se puede cambiar al original 4:3 (L + cuadrado, con el juego en pausa). El menú despliega un listado de títulos, de cada uno de los cuales se ofrece información básica del juego, ránkings y opciones para modificar el método de control, dificultad y vía para una partida multijugador mediante Wi-Fi.

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■□□□□


La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Derrite tus dedos jugando sólo en tu Vodafone live!
ICE AGE 2
EL DESHIELO
Sólo en cines
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
vodafone
Blue Sky
glu
glu.com
Ahora ya puedes descargarte en exclusiva el videojuego de Ice Age 2: El Deshielo, sólo en tu Vodafone live!
Lleva hacia nuevas aventuras a nuestros protagonistas para que puedan sobrevivir fuera del hielo.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Juegos
Recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Vodafone live! con 3G
Motorola E770V
Videojuego 3€, M.Polifónicas/M.Real/Videos/Imágenes 1,5€/descarga, Trailer gratuito. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Ice Age 2 TM & (c) 2006. TCFFC. All rights reserved.

Ice Age 2: El Deshielo

Descongela la diversión en tu móvil

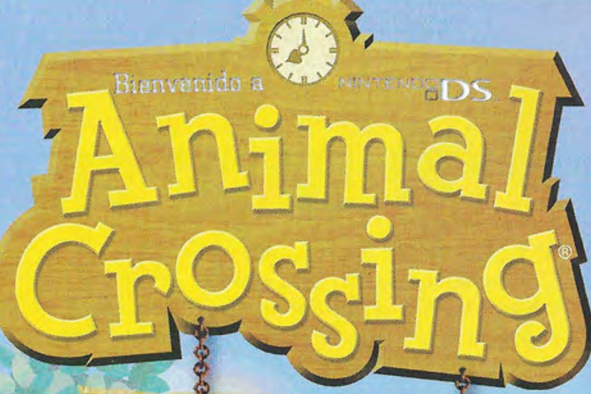
En la primera peli se ganaron nuestra adhesión con muchísima acción y humor a borbotones. Ahora vuelven a destapar el tarro de las esencias con el mismo jarabe de diversión a raudales, pero multiplicado a la "n" potencia. Así es amigos, el peludo y bondadoso mamut Manny, el valiente tigre de dientes de sable Diego y el cómico perezoso Sid regresan a la aventura bajo cero, esta vez para liberar al mundo de un gigantesco deshielo global que amenaza con arrasar cualquier forma de vida. Con ese mismo espíritu de aventura de la película podemos adentrarnos en el trepidante videojuego «Ice Age 2: El Deshielo», que te puedes descargar en exclusiva en tu móvil Vodafone live! La gran novedad es que controlaremos a Scrat, esa alocada ardilla-rata que se cruza en el camino de los protagonistas de la película y que incansable persigue una bellota que parece viva. En el juego, Scrat se convierte en el alma indiscutible de la fiesta y con su incombustible energía tendremos que ir recogiendo todas la bellotas que nos encontremos en nuestro recorrido, éste plagado de escenarios cambiantes en donde no hay descanso para la sorpresas. Y es que vamos a tener que machacar los botones para salvar todo tipo de obstáculos, desde evitar gigantescas avalanchas a estalactitas "asesinas", amenazantes bolas de nieve o precipicios para poner los pelos como escarpias. Claro que deslizarse colina abajo tiene la recompensa de ayudar al perezoso Sid y cumplir con una misión cargada de ritmo y humor. Todo ello con un animación fluida, unos gráficos epatantes y un sonido estupendo que nos invitará a repetir este divertido viaje una y otra vez. Para no perdérselo.



Y recuerda que puedes descargártelo en exclusiva en tu móvil Vodafone live!. Entra en tu Menú Vodafone live> Cine > Ice Age 2 o envía JUE HIELO2 al 521.

- **UNIVERSO ICE AGE:** El auténtico e increíble escenario donde se desarrollan las aventuras de la película se traslada a la pantalla de tu móvil para que revivas algunos de los episodios más divertidos.
- **SIEMPRE EN MOVIMIENTO:** Con Scrat vas a poder excavar, husmear, dar vueltas, girar y rodar para cumplir sus hilarantes misiones.
- **SCRAT, EL PROTAGONISTA CHIFLADO:** Juega con Scrat, la ardilla-rata más majareta y dicharachera que ha protagonizado nunca un juego e ingéniatelas para que el lugar y el momento equivocados sean inolvidables.

MEGACONCURSO



SORTEAMOS:

3 CONSOLAS NINTENDO DS + JUEGO ANIMAL CROSSING

5 JUEGOS ANIMAL CROSSING





PRUEBA EL MODO WI-FI DE ANIMAL CROSSING EN LAS ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA





CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM

PARTICIPA EN EL SORTEO ENVIANDO UN SMS AL 7210 CON LA PALABRA ANIMAL

De los productores del fenómeno nintendogs

Crea un nuevo mundo como más te guste y juégalo en grupo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo, mientras chateas con tus amigos.
Vive una segunda vida como y con quien quieras, donde las reglas las pones tú.
Si quieres conocer mundos, salta de comunidad en comunidad con Animal Crossing.
Te va a cambiar la vida.

Promoción válida hasta el 15/05/06. Coste del sms 0.90 + IVA. Válido para cualquier marca o modelo de móvil. Cuantos más mensajes envíes más posibilidades tienes de ganar.

PSP

ATV OFF ROAD FURY BLAZIN' TRAILS



En plena fiebre nacional por los quads, el barro tenía que salpicar hasta a la portátil de Sony. Cuando llevan un tiempo en el mercado, las consolas no guardan secretos para los desarrolladores y empiezan a aparecer títulos que, sin contar con grandes alardes, tienen una sólida realización y muchas posibilidades jugables. Un perfecto ejemplo es este «ATV Blazin' Trails», que llega para saciar las ansias de los moteros virtuales de cuatro ruedas sin aparentemente muchas pretensiones, pero con genuina calidad. Lo primero con lo que nos encontramos es un exigente nivel de dificultad desde el primer momento, que no es del todo malo porque es directamente proporcional a su nivel de realismo. Tras elegir modo entre la sorprendente variedad y personalizar un vehículo, nos lanzamos directamente a las carreras, con pilotos desafiándose sobre unos quads plagados de detalles. Las motos se mueven de manera muy convincente, con toda su inercia y colisiones sobre el terreno plasmados con eficacia, no así los vuelos "transatlánticos" que al parecer pueden hacer estos automóviles. Lo que sí es malo es que casi tengamos que alternar los controles analógico y digital para cada acción, porque el primero es mejor para preparar el vehículo en los aterrizajes y la cruceta tiene una respuesta superior en los giros. Cuando saltamos, según nuestra posición y la inclinación del terreno en el que vamos a aterrizar tenemos que hacer unos movimientos que decidirán si seguimos con normalidad la carrera o acabamos en la cuneta. Musicalmente intachable, con temas rockeros actuales que le dan el trinomio de acción-juvenil-extrema habitual en este tipo de competiciones, «ATV Blazin' Trails» está pensado para todos aquellos que busquen un reto diferente en su portátil.

UP&DOWN

- Es un desafío a nuestra habilidad, con buenos gráficos y muchas horas de juego.
- Puede ser demasiado difícil, y tiene que competir contra grandísimos juegos de carreras.

Compañía: Proein | Género: Deporte | Lanzamiento: Febrero | + 3 años

TALES OF ETERNIA

Namco nos sigue contando cuentos muy atractivos para los roleros, dando facilidades a los novatos en el género.

La aventura transcurre en Eternia, paraje dividido en dos reinos: Inferia y Celestia. Para evitar que una catástrofe ocurra entre los dos mundos, los protagonistas, dos habitantes de Inferia, deberán buscar a unas misteriosas criaturas acompañados por una chica de Celestia que accidentalmente llegó al reino inferior. El sistema de juego es básicamente el típico, o sea, explorar, hablar y luchar, pero es en este punto donde «Tales of Eternia» empieza a destacar. Hemos visto muchos juegos con historias emocionantes, ingeniosos diálogos o bellísimas localizaciones, pero el tipo de luchas que se ha implementado es una joyita divertidísima. Desde la vista cenital-isométrica en los momentos de exploración se pasa a un plano lateral donde manejaremos a sólo un personaje, dejando el resto para la máquina. Los enemigos pueden aparecer por la derecha, la izquierda o por ambos lados, y los movimientos que hagamos se ejecutan en tiempo real. Incluso según vayamos avanzando, algunas combinaciones de teclas tipo Shoryuken del «Street Fighter» harán aparición añadiendo mucha salsa y mayores dosis de habilidades. Los gráficos en un primer momento, y obviando las presentaciones manga, podrían parecer de Super Nintendo, pero según vayamos avanzando veremos efectos de luz dinámicos, cómo afecta el transcurrir del tiempo a los escenarios o espectaculares explosiones en los combates que hacen que te des cuenta que lo que tienes en las manos no es una Game Gear. La música y efectos de sonido anticuados dejan un sabor agridulce en este plano, empeorado por las voces en un perfecto inglés. Sin embargo, estas pegas no empañan un gran trabajo que asegura más de 30 emocionantes horas de juego en un género tan escaso para nuestras PSP.





UP&DOWN

- Estupendos diseños, armamento amplio y curiosa ciencia-ficción retro.
- Repetitivo y además no dispone de multijugador en internet.

Compañía: Konami | Género: Shooter | Lanzamiento: Febrero | + 12 años

ODAMA

Los japoneses nos hacen pensar para jugar al pin-ball. En el pasado E3 «Odama» fue toda una sorpresa. Primero, porque nadie imaginaba un juego de pin-ball para GameCube; segundo, porque la ambientación del Japón feudal ayuda a la confusión; tercero, porque además tenemos que pensar en la estrategia para que nuestro ejército alcance el otro lado del "tablero-mapa" cargados con la gran campana; y cuarto, porque además tenemos que manejar al ejército con el micrófono… ¡échale guindas al pavo! Si además es Nintendo quien lo define como un Pin-ball de Estrategia Militar, te quedas con cara de susto. Sin ninguna duda hasta que no lo tienes delante no sabes de qué están hablando. Lo primero con lo que te encuentras es con que manejas el campo de batalla, lo mueves, para arriba y para abajo y hay una serie de grupos de soldados en él que tienen una misión que cumplir, y otros que tratan de evitarla… esos son los malos, para más señas ellos están arriba y los nuestros abajo. El segundo punto es precisamente el del control de los soldados. Es a través del micrófono cómo nos comunicamos con ellos. Es lógico porque las manos las solemos tener ocupadas con el campo de batalla y el «Odama» (lo explicamos más adelante) y lo único que nos queda es chillar (literalmente) a los soldados para que cumplan órdenes como ir a la derecha, a la izquierda, replegarse, atacar, etcétera. Hay hasta 11 órdenes diferentes y una de ellas es la de mandar más hombres al frente… porque éstos mueren, en la batalla y aplastado. La función de enviar hombres se ha simplificado en la última versión de «Odama» y se puede hacer directamente con el botón X, pero el resto de comandos los realizaremos de viva voz. Una pasada.



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Pin-ball/Estrategia

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.nintendo.es.







Odama: arma legendaria

Odama es una legendaria arma que podremos utilizar en todo momento y que consiste en una inmensa bola de pedernal que recorre el campo de batalla (la bola del pin-ball) y de la que tendremos que defender a nuestros soldados ya que pueden ser aplastados…. Ya lo decíamos antes. «Odama» es la mejor arma y podrá llegar a servirnos para parar el caudal de un río y que nuestro ejército pase al otro lado, o directamente para aniquilar al contrario y hacer un pasillo de seguridad por el que progresar.

The time for battle is upon us.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■■■

NDS

RESIDENT EVIL
DEADLY SILENCE

Hay clásicos que nunca mueren, y «Resident Evil» es sin duda uno de ellos. Cual zombi putrefacto que sale de su tumba, se ha abierto paso a mordiscos y zarpazos hasta Nintendo DS para ofrecer una entretenida aventura de horror.

De todos los juegos que podrían adaptarse al formato portátil, quizá «Resident Evil» es uno de los más inesperados. Los juegos de horror están diseñados para jugarlos en casa, con las luces apagadas, preferentemente de noche y a solas, repantingado en el sofá. Sin embargo, este juego es tan bueno, que incluso jugándolo en condiciones tan adversas como una pantalla portátil y los gráficos granulosos, aún es capaz de sorprenderte y tenerte enganchado en la apasionante lucha por la supervivencia que te plantea. La aventura comienza cuando un equipo de rescate paramilitar es atacado en el bosque por unos extraños monstruos. Los supervivientes se refugian en un caserón cercano, y el juego consiste en explorar el lugar y escapar de él con vida. Puedes elegir jugar con Jill Valentine o Chris Redfield, y cada uno toma caminos ligeramente diferentes, pero ambos tienen que hacer básicamente lo mismo: liquidar zombis y resolver puzzles. Los puzzles en cuestión son de la variedad básica de coger un objeto y usarlo en otro lugar, pero en el modo Renacimiento, se han añadido unos cuantos que utilizan la pantalla táctil con acierto. Hay incluso secuencias en las que tienes que soplar en el micró-

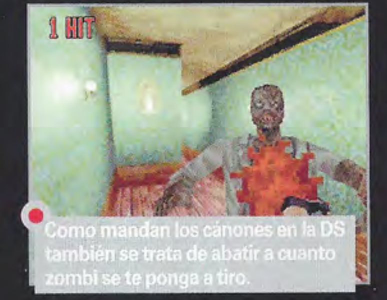
El equipo en acción

▶ El modo multijugador contempla dos variantes donde pueden participar hasta 4 personas a la vez. En el modo cooperativo la barra de salud es compartida, y en el competitivo, ralentizas indirectamente a los adversarios abatiendo a ciertos enemigos. Resulta un poco decepcionante que no puedas ver ni interactuar con los otros jugadores, pero no deja de ser una distracción interesante si tus amigos también tienen el juego.





fono o dar tajos para liquidar a los zombis a golpes de cuchillo. Las diferencias de este modo no acaban ahí, porque también hay más enemigos y, en consecuencia, más munición. Si nunca has jugado al primer «Resident Evil», te recomendamos el modo clásico porque conserva intacta toda la esencia del original. En cambio, si ésta es tu segunda vez, el modo Renacimiento supone una experiencia de juego ligeramente distinta, con más sorpresas y acción. En todo caso, la doble pantalla resulta enormemente útil en ambos modos, porque tener el nítido mapa siempre visible te ahorra las innumerables interrupciones del juego original para consultarlo. De propina, el color de fondo del mapa se va volviendo rojo a medida que encajas daños, y así te acuerdas de ir a buscar alguna hierba o spray para curarte.



Como mandan los cánones en la DS también se trata de abatir a cuanto zombi se te ponga a tiro.

Repertorio de efectos

Para la adaptación a Nintendo DS, se han conservado intactos todos los efectos de sonido, incluidos los abundantes diálogos de los interludios, lo cual resulta impresionante. El sonido es muy importante en este juego, porque te ayuda a identificar de dónde viene el peligro y añade mucha tensión a la acción. Los gráficos, en cambio, parecen algo gastados y no resultan particularmente impresionantes, pero teniendo en cuenta que se trata de una conversión de un juego que tiene ya 10 años, tampoco se le pueden poner muchos peros. Al final, lo que de verdad cuenta en «Resident Evil Deadly Silence» es que se trata de una conversión fiel de un juego muy divertido que, aún hoy, sigue manteniéndose en forma gracias a sus interesantes puzzles y cautivadora atmósfera. Quizá no sea tan espeluznante como hace diez años, pero aún así, matar zombis a tiro de escopeta es tan satisfactorio como lo era en su día.





Cintas de grabación

El sistema para guardar la partida es el mismo de siempre: tienes que encontrar una máquina de escribir y consumir una de las cintas de tinta que hayas encontrado cada vez que quieras guardar la partida. Éste método es bueno para crear emoción, pero en un sistema portátil como Nintendo DS resulta poco conveniente, porque las sesiones de juego suelen ser más cortas que en un sistema doméstico.



Guía de juego

En un juego de supervivencia como éste, la clave está en saber conservar la munición y no malgastarla inútilmente. Para cruzar las habitaciones tendrás que abatir a los enemigos, eso no lo dudes, pero si te pegas un viaje por varias salas para no llegar a ninguna parte y tener que volver por donde has venido porque te has puesto a explorar por donde no debías, lo mismo luego te quedas sin munición. Planifica bien tu ruta, explora las posibilidades rehuyendo los enfrentamientos y, cuando tengas claro adónde tienes que ir, ponte en marcha y acaba con todo lo que se te ponga por delante. Conservar las balas suele ser buena idea, pero tampoco te pases, porque están ahí para dispararse. En otras palabras, cuando aparezca una serpiente gigante decidida a zamparse a Jill de un bocado, más te vale emplear todos tus recursos si no quieres acabar en su panza.

Los primeros zombis que encuentras son fáciles de liquidar sin moverse del sitio, pero más adelante encontrarás enemigos y situaciones que te obligarán a cambiar de posición para sobrevivir. Aprende a desplazarte con agilidad y no dudes en dar la media vuelta y correr si necesitas más espacio. ¡Pero ojo con no caer en las garras de otro zombi, que les encanta acechar fuera del ángulo de la cámara!

NDS

WORMS OPEN WARFARE

La serie Worms tiene un pequeño, pero acérrimo, grupo de partidarios que sin duda lo pasarán en grande con esta estupenda versión portátil para DS. Si nunca has jugado a «Worms» antes, no sabes lo que te estás perdiendo. En este juego, tu equipo de gusanos tiene que eliminar al otro (u otros) equipos usando todo tipo de amas: bazokas, escopetas, minas, misiles teledirigidos... ¡e incluso ovejas explosivas y granadas-banana! En cada turno mueves a uno de tus gusanos y procuras causar el máximo daño posible al otro equipo, que a continuación tiene ocasión de vengarse. Últimamente la serie Worms había pegado el salto a las 3D, pero para la versión portátil, se ha vuelto a los orígenes 2D de la serie. El tema de la pantalla táctil se aprovecha para facilitar la selección de las armas, ahora más cómoda que nunca, y para liberar la pantalla principal de elementos de la interfaz, además de que puedes controlar la posición de la cámara con toda comodidad. En cambio, la implementación de los menús principales es más chapucera. ¿Una pulsación para seleccionar y otra para confirmar? ¿Y sin poder usar la cruceta? Vaya hombre ... Gráficamente las cosas pintan tan bien como cabía esperar, y el sonido destaca por sus abundantes y divertidas voces. Los modos de juego son un pelín escasos, pero las opciones de editar los equipos y las reglas (y poder guardar las diferentes configuraciones) salvan el día. Quizá se echan de menos algunas de las armas más disparatadas que han ido apareciendo a lo largo de la serie Worms, pero las que hay están bien escogidas y son muy divertidas. En definitiva, un pequeño juego para disfrutar a lo grande.

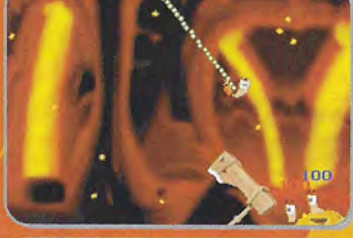
Guerra gusanil

Para disfrutar del multijugador puedes recurrir a la conexión inalámbrica entre dos consolas, pero la opción más económica es utilizar una sola consola y pasársela de un jugador a otro según le va llegando el turno. Lo malo es que así es más difícil ver el estropicio que le están haciendo a tu equipo, porque 4 personas arrimadas a la pantalla portátil no resulta muy práctico...

Valoración

- Gráficos: 4/6
- Jugabilidad: 4/6
- Sonido/FX: 5/6
- Originalidad: 3/6













El salto a las 3D y en Nintendo DS le ha sentado de maravilla a los aguerridos gusanos.

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Estrategi/Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
http://worms.team17.com



De los productores del fenómeno nintendogs
3+
www.pegi.info
PEDRO DICE: Tu pueblo no está mal, pero el sábado que viene, toca en el mio.
MARIA DICE: ¡Vale tio!. Por cierto, ¿te he contado lo de la profe de mates?: es clavada a Britney Spears.
Welcome to Animal Crossing Wild World
ANIMAL CROSSING ES OTRO MUNDO
CREA EL TUYO Y COMPÁRTELO CON EL MODO WI-FI
ANIMAL CROSSING PARA NINTENDO DS
Crea un nuevo mundo como más te guste y juégalo en grupo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo, mientras chateas con tus amigos.
Vive una segunda vida como y con quien quieras, donde las reglas las pones tú. Si quieres conocer mundos, salta de comunidad en comunidad con Animal Crossing.
Te va a cambiar la vida.
3D
PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA
Nintendo Wi-Fi Connection
Zona ADSL Wi-Fi Telefónica
CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM
¡A TOCAR!
NINTENDO DS

NDS

MEGAMAN 5 BATTLE NETWORK DOUBLE TEAM



¿Te has cansado ya de los juegos de Megaman? No respondas, porque a él le da igual. ¡Vuelve a la carga con un nuevo título!
El concepto de la serie Megaman Battle Network se basa en la división entre el mundo real y el mundo virtual del ciberespacio. En el mundo real, visitas tiendas, hablas con gente y en general exploras la ciudad, pero la auténtica acción tiene lugar cuando te conectas a una terminal, momento en el que Megaman se convierte en el protagonista para combatir a los virus de la red. Las batallas tienen lugar en una cuadrícula donde te mueves en tiempo real esquivando los disparos de los enemigos y desatando ataques contra ellos, que dependen de los chips de batalla de los que dispongas. Al principio de cada combate se escogen cinco al azar y, según los vas utilizando, se van reponiendo con los chips de tu arsenal. Durante el juego puedes encontrar casi 300 chips, pero en tu "mazo básico", por así decirlo, solo puede tener 30, así que parte de la estrategia consiste en escoger los chips más efectivos. Unos te permiten atacar cuerpo a cuerpo, otros afectar a más de un enemigo a la vez o alterar el campo de batalla, entre otros muchos efectos, que incluyen "combos" entre chips que comparten la misma letra.
La versión de NDS hace buen uso de la pantalla táctil para que puedas editar tus chips fácilmente, o muestra un útil mapa para orientarte, que pone fin a la frustración de perderse en los juegos de GBA. Los gráficos y el sonido no han recibido mejoras apreciables, pero oye, lo importante es la jugabilidad, y aquí es de muchos quilates.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Rol /Acción

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.capcom.com/megaman

Valoración

Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

La conexión Wi-Fi

Otra de las grandes ventajas de NDS es la posibilidad de conectarse de modo inalámbrico con otros usuarios, una característica que se aprovecha aquí para intercambiar chips o montar duelos multijugador. De hecho, puedes organizar incluso torneos para ocho jugadores, donde los jugadores que esperan su turno para combatir contemplan la batalla en curso desde sus propias consolas. Es dudoso que tengas tantos amigos con su propio juego como para montar un torneo, pero la posibilidad está ahí.

NDS

FIFA STREET 2

¿Qué, ya tenéis más habilidad digital que Juan Tamariz con el modo "concurso criminal de trucos" en las consolas mayores? Pues sigue calentando las falanges porque acaba de saltar a la cancha la versión DS del juguetón y "megaonésimo" superventas de EA Big. Como siempre ocurre en estos casos, a los títulos futboleros no les suele sentar muy bien la miniaturización, aunque este caso es radicalmente distinto, conocida la burbujeante filosofía arcade del asunto. Así, de lo que se trata es de marear la perdiz callejera a base de ejecutar mil y un regates, algo mucho más rentable y letal que marcar golazos por la escuadra (de hecho, el modo carrera está plagado de niveles de avance que consisten únicamente en ser el más rápido a la hora de acumular 5.000 puntos o más a base de túneles, sombreros, fintas, espuelas y otras piruetas). Así que de lo que se trata en esta versión es de dominar el peculiar sistema de control, que se basa en la idea de utilizar la pantalla táctil para realizar los trucos siempre que tengamos el balón en posesión. Parece bien pensado, pero cuando toca pasar al control con la cruceta a toda mecha, la cosa se complica a base de bien. Un solución es usar el botón X, que permite combos de trucos junto a la botonadura normalmente direccionada, aunque le quita bastante gracia al chiste. De todas formas, el gran número de trucos limpiamente ejecutados, los escenarios bien trabajados y las cientos de posibilidades de personalizar a tu futuro crack (más los equipos y selecciones pertinentes) dan la talla realista igualita que en las consolas grandes. Ronaldinho for president.





UP&DOWN

(+) Jugadores, selecciones y canchas reales y perfectamente reproducidas.

(−) Sistema de control durillo de roer y menús y editores algo caóticos.

Compañía: EA Sports | Género: Deporte | Lanzamiento: Marzo | +3 años

BUST A MOVE

El popular juego de puzzle de las burbujas se actualiza en Nintendo DS gracias a la pantalla táctil.

La mecánica de juego de «Bust a Move» ha demostrado su valía a lo largo del tiempo con una jugabilidad rabiosamente adictiva que engancha a cualquiera gracias a su simplicidad: simplemente tienes que alinear tres burbujas del mismo color para hacerlas desaparecer. A esta sencilla premisa se añaden técnicas avanzadas, como hacer desaparecer las burbujas que sostienen a un bloque o emplear burbujas especiales de arco iris o estrella para desatar reacciones en cadena. En la versión de DS puedes emplear el sistema de control tradicional o, mucho más interesante, recurrir a la pantalla táctil para catapultar las burbujas con una especie de tirachinas: pinchas, arrastras y sueltas. Suena difícil, pero como tienes una pequeña guía de apuntado, pues lanzar burbujas se convierte en un proceso rápido y divertido. Para facilitarte un poco las cosas, cuentas con una función de reserva de burbuja, lo que te permite guardar una burbuja para su uso posterior. El modo de juego principal cuenta con 250 pantallas puzzle para completar. Una vez lo logras, se desbloquean otras 250 más. Por si fuera poco, puedes probar el modo infinito, donde la partida nunca acaba y siempre aparecen nuevas filas de burbujas para eliminar. La oferta se completa con un sólido modo multijugador para cinco participantes, que puede disfrutarse con una sola tarjeta gracias a la función de descarga DS.

«Bust a Move» es indudablemente un clásico del género puzzle, y esta innovadora actualización de control táctil no hace sino cimentar su merecida fama.







UP&DOWN

(+) Sólida modalidad multijugador. Montones de puzzles para jugar. El sistema de control táctil funciona de maravilla y es muy preciso.

(−) No se puede decir que haya muchas novedades. Los gráficos no van a impresionar a nadie. Los modos de juego son algo básicos.

Compañía: Proein | Género: Puzzle/ Acción | Lanzamiento: Febrero | + 3 años

TEST TEST TEST

TEXTOS: CHEMA ANTÓN

XBOX 360

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION



Ficha Técnica

Compañía
Take 2

Género
Rol

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.elderscrolls.com

El aspecto técnico de «Oblivion» te dejará estupefacto.

Bienvenido al infierno

Nuestro gran objetivo en el juego es cerrar las puertas de este reino del mal, el Oblivion. Hablamos de un lugar en el que reinan los Daedra y que planean asaltar Tamriel atravesando las puertas que han quedado abiertas. Hemos de tener un extremado cuidado con cualquier paso que demos dentro de Oblivion, pues todo estará en nuestra contra y, además de enemigos, encontraremos trampas por todas partes.

El primer gran RPG de la nueva generación de consolas no ha defraudado a nadie y ha dejado el listón de la libertad muy alto... Atrévete a ser libre.

¿Has imaginado jugar 300 horas al mismo juego? «Oblivion» nos transporta hasta Cyrodiil, en Tamriel para encontrarnos cara a cara con un nuevo RPG a la antigua y con más libertades de las que nunca ha ofrecido ningún otro juego. El trabajo de Bethesda Softwork ha sido, según ellos mismos ofrecer al jugador "vivir otra vida en otro mundo" Para ello empezaremos definiendo a nuestro personaje en su aspecto físico y su raza. para más tarde definir su clase y a medida que transcurra el juego vaya creándose una personalidad propia. Una vez tengamos estos primeros aspectos claro, se producirá el acontecimiento que define el transcurso del argumento del juego: la muerte del emperador Uriel Septim VII. Las puertas de Oblivion, un reino infernal en otra dimensión, se abren y tendremos que acudir hasta allí para cerrarlas. Por el camino, tendremos ocasión de ir cumpliendo muchas misiones paralelas que nos proporcionarán satisfacción personal, pero también muchos bienes materiales, objetos de valor, casas,... Es tal la libertad del juego que será difícil no dispersarnos en ningún momento. Entre enemigos curiosos, ladrones de medio pelo, animales hambrientos, terribles monstruos y geniales paisajes de los que disfrutar, habrá poquísimo tiempo de centrarse en avanzar en la aventura. ¿Es eso libertad o nos están tratando de desviar la atención? Nuestra visión es que «Oblivion» abre más puertas que las del Infierno, abre las puertas de la libertad.

Un magnífico RPG

Y con magnífico nos referimos a enorme, esplendoroso... todo esto se traduce en 2.000 personajes no jugables, 25 kilómetros cuadrados de escenario que se amplían hasta 40 si incluimos los interiores y las mazmorras, 50 horas de diálogos, la participación en el doblaje de Patrick Stewart, Sean Bean y Terence Stamp,... lo que sería en el cine toda una superproducción al estilo de Hollywood.

Pero hay más elementos que hacen de Oblivion un juego que se acerca a un público más amplio que el de los juegos de rol: contar con una cámara que cambia entre primera y tercera persona cuando nosotros decidamos, o un sistema de combate basado en la acción introduce mayor dinamismo, posibilidad de crear estrategias y que, además, incluye muchas más magias que en el último «Elder Scrolls». Estamos ante uno de los mejores juegos de rol de la historia, el primero de la nueva generación. Aunque las palabras se quedan cortas, por eso tienes que descubrirlo por ti mismo.





La mejor cara de los «Elder Scrolls»

Han pasado 12 años desde el primer juego de la saga y hemos visto como en esta última entrega el nivel gráfico es impresionante llegando a detallar hasta el más minúsculo músculo de la expresión de los personajes, la iluminación de los objetos o los rostros de cada uno de los 2000 personajes no jugables e incluso las 80 variables que permite el rostro de nuestro protagonista. Eso sin entrar en todos los aspectos sonoros que ambientan el mundo de Tamriel con diferentes sonidos para cada objeto, cada golpe y hasta 50 horas de diálogos.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	6/6
Originalidad	5/6

Guía de juego



«Oblivion» es un juego muy largo y con demasiadas libertades como para indicar qué hacer o por dónde ir. Sin embargo podemos recordar a los jugadores que los primeros instantes del juego son importantísimos, nos referimos a la definición del personaje. Hay que ser muy consecuente con lo que se decide entonces, pues en función de las habilidades de éste podrás realizar una serie de acciones u otras. Lo importante es definir un personaje con el que te sientas cómodo. Si eres peleón y te gusta meterte en "grescas", hazlo fuerte; si te gusta ser un pillo, haz del sigilo su principal fuerte; si vas a estar explorando bosques y cogiendo plantas, sácale partido a la alquimia;... hay opciones para todos los jugadores. Una vez que tengas definidas las principales habilidades, juega con ellas y potencia aquellas que te sean más útiles. No te disperses tratando de abarcar habilidades en las que es posible que no puedas evolucionar demasiado. En función de las propias características físicas del personaje se te irán cerrando y abriendo puertas para la evolución del mismo. Sé ambicioso en la búsqueda de objetos, pero sé prudente con los otros personajes, el sistema de Inteligencia Artificial está muy desarrollado y cada personaje tiene un objetivo "vital". No te enfrentes a ellos si no lo tienes claro.



THE OUTFIT

Marchando otro zafarrancho de Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión, el campo de batalla será en la delgada línea verde de la Xbox360, que va soltándose en las lides belicosas. Relic Entertainment, nos presenta un arcade sumamente entretenido y adictivo con unos gráficos mejorables pero una jugabilidad por momentos rabiosa. Así que presentamos armas en un modo campaña que nos permite elegir entre tres integrantes del comando The Outfit: el poderoso (sobre todo por su ametralladora y lanzallamas) Tommy, el no peor equipado Deuce Williams (con una pistola y un bazooka canela fina) y el veloz aunque algo más pardillo J.D. Tyler, cuya escopeta de trinchera y fusil ligero también imponen un rato de respeto. El enemigo nada pequeño es cómo no, el ejército nazi y sus locos planes imperialistas. Una docenita de misiones de entre media y una hora de duración serán las que pongan a prueba nuestro ardor guerrero. Y campañas no muy complicadas: protección de bases, destrucción de artillería enemiga y demás de oca a oca. Y es que de lo que se trata aquí es de un mata-avanza sofisticado que se beneficia de la apertura de escenarios y con numerosos checkpoints para no quedarse atrincherados. Eso sí, las misiones con vehículos subirán el listón varios enteros, ya que además su control requiere bastante maña. Y, como era de esperar, el multijugador es un atractivo especial, con ocho contendientes de cuatro en cuatro con modos cooperativo, destrucción, Deathmatch y victoria estratégica, con numerosos gadgets y mapas disponibles. En fin, un juego para hacer la guerra con fundamento.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Colgarse medallas

▶ Para atenuar la pequeña decepción de la linealidad del desarrollo y lo poco interactivo y "destructible" de los escenarios naturales (aunque la cinemática es fetén), se valora el intento de sacudir la monotonía a base de submisiones no más complicadas que las principales pero curiosas. Rescate, hundir la flota, guerra de guerrilla... que permiten desbloquear medallitas y recompensas jugosas para reforzar nuestras líneas y adquirir estatus de asesino del lugar, temido, maestro de las capturas, mata-infantería o mata-vehículos. Curioso escalafón castrense, sí señor.

Los objetivos con vehículos son de medalla al mérito estratégico-militar. ¡Dominar el control tiene guasa!

La espectacularidad está presente en cada una de las doce misiones.

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.theoutfitgame.com

KIM POSSIBLE



¿Te pareció ver una lengua de fuego a tamaño natural surcando los cielos a velocidad supersónica? Pues no temas, que no es el cometa Halley que se adelanta medio siglo, sino la melena incendiaria de Kim Possible, una de las superheroínas cartoon con más glamour y pedigrí del planeta Disney. Ahora, tras unas misiones desaparecida en combate, regresa a su GBA de las grandes ocasiones en un juego que le cae como un guante de piel de caimán. Así, secundada por su fiel escudero Ron Stoppable, tendrá que aplicarle jarabe justiciero a los enemigos acostumbrados, con sus dicharacheros nombrecitos: Monkey/Gorila fist, Se Senior Jr., Shego y, sobre todo, el diabólico Doctor Drakken que da nombre al juego y que nos tiene preparada una batería de artilugios y diabluras de cuidado. A través de un surtido de niveles plataformeros y escenarios a lo «Superagente 86» (centralizados en tres grandes áreas temáticas), nos pondremos en la piel de Kim o Ron por primera vez en la saga, pudiendo dar rienda suelta a todos nuestros movimientos felinos y gadgets para meter en vereda a los facinerosos. Sobre todo, unos nuevos artilugios por primera vez disponibles, anticipos de la siguien aventura de la Possible: minas sónicas, una comba boomerang, una Kim holográfica de lo más útil para despistar al enemigo, cohetes variados y, en fin, una salsa diablo de Ron para dejar llorando y con la lengua en carne viva a los malos. Rico, rico. Un modo multijugador para que otro colega se una a la gresca, un puñadito de minijuegos de rigor y todo el colorido y el look fashion de la serie harán las delicias de toda su legión de admiradores.

Kim desplegará todas sus mejores habilidades ante cualquier peligro.

Ficha técnica

Compañía
Buena Vista Games

Género
Plataformas

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Kim para rato

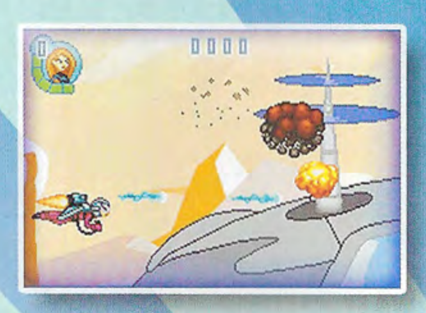
Está visto que esta nueva "reentré" jugona le está sentando de rechupete a nuestra dicharachera heroína. Sin ir más lejos, la DS acaba de lanzar «Kimmunicator», que permite multiplicar los movimientos y piruetas de la moza gracias al lapicerito táctil. Y ya está en el horno «Kim Possible 3», con más gadgets y minijuegos (ojo al de Rufus) que encajan a las mil maravillas con la naturaleza zascandil de Kim. Qué gambitera es esta chavala.



Disney

KiM POSSIBLE

¡Puede conseguir lo que se proponga!







- Basado en la popular serie de TV de Disney Channel.
- Acompaña a Kim Possible en 15 trepidantes niveles.
- Colecciona y maneja nuevos artilugios.
- Lucha contra todos los enemigos de Kim: el Dr. Drakken, Monkey, Gorila Fist y muchos más...

www.disneychannel.com

La superheroe de Disney Channel



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS





ICE AGE 2



Pocas veces una bellota había dado tanta guerra.
Que se lo digan a la rata-ardilla de dientes de máquina arrancagrapas llamada Scrat, que con su tenacidad originó una de las pelis más animadas de los últimos tiempos: «Ice Age». Como todos sabréis, acaba de estrenarse la burbujeante secuela, en la que el mamut Manny, el tigre-sable Diego y el perezoso Sid comprueban cómo el cambio climático ya empezó en la Prehistoria y de qué manera. Así que antes de que se les caigan los glaciares cual chuzos de punta, tendrán que poner patas en polvorosa hacia regiones más soleadas. Total, una road movie de cabo a rabo que encuentra su perfecta traducción ludópata en formato plataformero con toda la dicharachera batería de acciones que es menester: saltar, correr, nadar, escabullirse en los icebergs... Aparte, la gran novedad del juego es que no adoptamos el protagonismo de su terceto titular, ni siquiera de secundarios de lujo como la mamut-zarigüeya Ellie ni de sus hermanos tarambanas (aunque por supuesto aparecen a lo largo de la aventura), sino de la mismísima ardillita muda, que será quien conduzca a sus colegas a través de los estupendos mundos y escenarios del filme, algo monótonos, claro está, menos cuando por fin llegamos a nuestro primaveral destino. Sin embargo, otra de las novedades del juego es que añade algunos territorios inéditos de la peli, como túneles helados ideales para practicar bobsleigh o algunos bosquecillos frondosos al final de la aventura. Aparte del estupendo sentido del humor (a veces algo "flatulento") que inunda el juego y la película, y los estupendos movimientos y habilidades de Scrat, destaca el gran look del cartucho, luminoso y con una generosa paleta de colores, así como detalles agradecidos como varios minijuegos. En definitiva, buen complemento directo palomitero.

Valoración

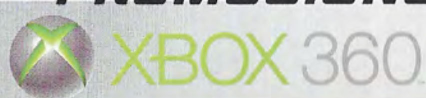
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía	Vivendi
Género	Plataformas
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	www.iceage2.com

Todas las edades

Una de las muestras del estupendo trabajo de conversión y adaptación es lo bien que luce el juego en todas sus versiones. Algo que suele suceder en licencias cinematográficas animadas, sobre todo cuando hay multinacional de por medio. Así, VU Games ha hecho que la experiencia interactiva "arrastre" a toda la familia también a PS2, Xbox y Game Cube. Por supuesto, el modelado y número de animaciones se incrementa en este segundo grupo, con una calidad en la textura del hielo y el agua casi tan brillante como en la peli. Un trabajo más histórico que prehistórico.



XBOX 360

XBOX LIVE

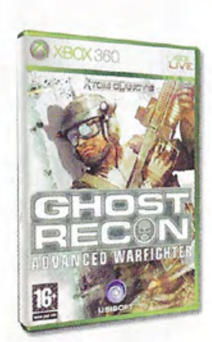
CON LA TECNOLOGIA DE

2013

SOBREVIVE PARA VER EL 2014.







P.V.P. 429'95€



GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

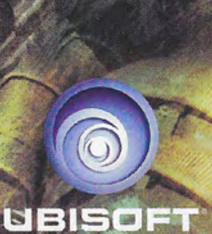


Solo en:

El Corte Inglés



Promoción válida
del 1 al 30 de Abril



PlayStation 2

EN 1978 PAGASTE POR TUS ERRORES
EN 2006 OTROS LO HARÁN.

DRIVER PARALLEL LINES

PS2 TWO + DRIVER PARALLEL LINES
179,90€

Promoción limitada a 2.000 unidades. Válida hasta fin de unidades





WWW.ES.ATARI.COM
WWW.ATARI.COM/DRIVER

ATARI

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

24 The Game (PS2)

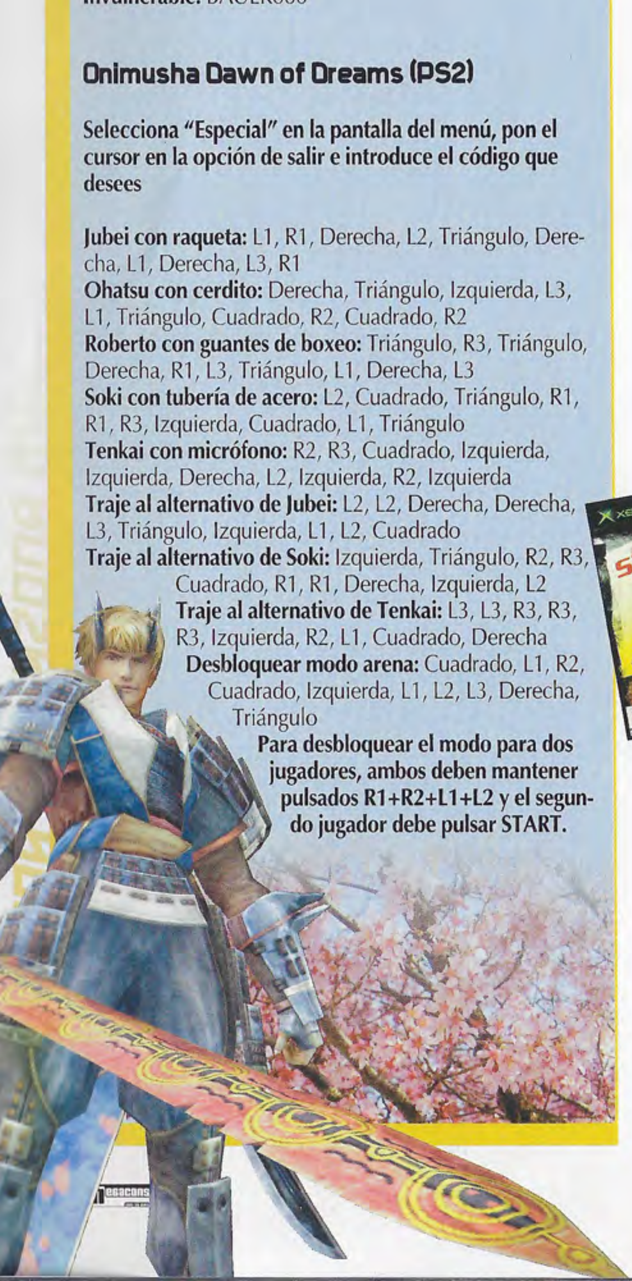
En el menú principal, mantén pulsados los botones L1+L2+R1+R2 a la vez durante unos segundos hasta que aparezca el menú de cheats.
Para introducir los códigos, mantén pulsado el botón X sobre el carácter que quieras cambiar, usa los botones de dirección izquierdo y derecho para cambiar y suelta el botón X. Cuando el código esté introducido, pulsa el botón Cuadrado. Pulsa Triángulo para salir al menú principal y selecciona "Anteriormente en 24", luego selecciona "Misiones" y por último carga y guarda la partida. Selecciona "Misiones" otra vez y sigue las instrucciones en la parte de abajo de la pantalla.

Todas las bonificaciones: PALMER054
Todas las misiones: DESSLER072
Munición infinita: ALMEIDA062
Invulnerable: BAUER066

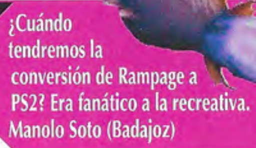
Onimusha Dawn of Dreams (PS2)

Selecciona "Especial" en la pantalla del menú, pon el cursor en la opción de salir e introduce el código que desees

Jubei con raqueta: L1, R1, Derecha, L2, Triángulo, Derecha, L1, Derecha, L3, R1
Ohatsu con cerdito: Derecha, Triángulo, Izquierda, L3, L1, Triángulo, Cuadrado, R2, Cuadrado, R2
Roberto con guantes de boxeo: Triángulo, R3, Triángulo, Derecha, R1, L3, Triángulo, L1, Derecha, L3
Soki con tubería de acero: L2, Cuadrado, Triángulo, R1, R1, R3, Izquierda, Cuadrado, L1, Triángulo
Tenkai con micrófono: R2, R3, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Derecha, L2, Izquierda, R2, Izquierda
Traje al alternativo de Jubei: L2, L2, Derecha, Derecha, L3, Triángulo, Izquierda, L1, L2, Cuadrado
Traje al alternativo de Soki: Izquierda, Triángulo, R2, R3, Cuadrado, R1, R1, Derecha, Izquierda, L2
Traje al alternativo de Tenkai: L3, L3, R3, R3, R3, Izquierda, R2, L1, Cuadrado, Derecha
Desbloquear modo arena: Cuadrado, L1, R2, Cuadrado, Izquierda, L1, L2, L3, Derecha, Triángulo
Para desbloquear el modo para dos jugadores, ambos deben mantener pulsados R1+R2+L1+L2 y el segundo jugador debe pulsar START.



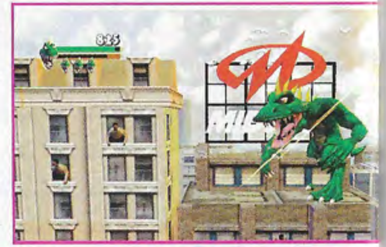
Club de Fans



¿Cuándo tendremos la conversión de Rampage a PS2? Era fanático a la recreativa. Manolo Soto (Badajoz)

Sombras colosales
Ya. Así de simple, el juego lo tenemos desde este mes. Y no nos extraña que te gustara en la recreativa porque el Rampage original era divertidísimo y absolutamente adictivo. De ahí, llevado por la moda retro, vuelva este juego bajo el título «Rampage Total Destruction» , como estupenda conversión para el sistema PS2. El nuevo juego es la evolución de la saga adaptado a los nuevos tiempos, conservando los elementos que hicieron de «Rampage» tan popular: monstruos gigantes, destrucción por doquier y mucho, mucho humor. La verdad es que te lo vas a pasar la mar de bien manejando a George el mono, Lizzie el dinosaurio y al lobo Ralph, todos de proporciones mastodónticas y sembrando el caos en la ciudad, destrozando edificios y llevándote al estómago a cuanto incauto humano se te ponga por delante. Pero además de estos tres personajes para no dejar en pie piedra sobre piedra, te encontrarás con otros nuevos incorporados al devastador equipo, con nuevos movimientos y habilidades, tales como Gilman el Pez-Globo y Marco el tiburón. ¡Hasta un total de 32 personajes! Además de poder manejarlos con el esplendor de un nuevo motor gráfico 3D, este juego clásico regresa con la posibilidad de jugar tres jugadores a la vez, elegir entre tres monstruos diferentes y competir con tu rival quién destruye más. Menuda la que vas a poder armar.

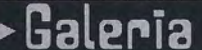




Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

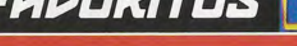
Galeria

Andrómeda, uno de los populares Caballeros del Zodiaco, nos llega dibujado más bonito que un San Luis de la mano de Alejandro García Jiménez (Algeciras, Cádiz), de 22 años. De premio te has ganado «Manager de Liga 2006» para PS2.





Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Commandos: Strike Force (PS2)
No es el juego que esperábamos, pero hay que reconocer que en la acción pura y dura el cuarteto de este ‹Commandos› se desenvuelve de maravilla.

2 FIFA Street 2 (PS2)
Si sobre el césped hacemos filigranas con ‹FFA›, en las calles montamos el espectáculo del fútbol a un nivel de diversión nunca visto. ¡La pachanga es categoría, oye!

3 Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)
Cuadrilla de samuráis renovada, movimientos y combos espectaculares, historia envolvente y una banda sonora épica extraordinaria han sido suficientes razones para flipar en colores, catana en mano.

4 24: The Game (PS2)
Si la acción televisiva nos proporciona un buen chute de adrenalina, meternos directamente en la faena de darles caña a los terroristas y a contrarreloj ha sido demasié.

5 ToCa Race Driver 3 (Xbox)
Teníamos dos antecedentes estupendos, pero en esta tercera versión el rugido del motor suena a música celestial y la huella a caucho en el asfalto será de las que no se olviden fácilmente. ¡Qué gozada!



Retrato Robot

...Viewtiful Joe

1

EDAD: Tierna pero experimentada. Eso sí, tanta vida de película y efecto bala al canto aviejan cosa fina.
LOOK: Entre el hijo mayor de «Padre de Familia» (de paisano) y un secundario de «Mystery Men» (de superhéroe en pijama). Eso sí, renueva vestuario regularmente. Por lo que parece, algún personajillo de «Megaman» tiene pensado ponerle un pleito por plagio diseñador. Oportunismo puro.

2

SUPERPODERES: Tiene el puño más férreo desde que Mazinger Zeta se prejubiló a Marina D'Or. También va limando otras habilidades más sofisticadas, pero no hay que engañarse: la leña pura y dura es lo que más pega, nunca mejor dicho.
AMIGOS Y CONOCIDOS: Su grupo salvaje y estrafalario es un primor. Tenemos a Joe y su alter ego Alastor, a la dulce Sylvia, al Capitán Blue o a nuestra preferida, la rotunda Sprocket, que pretende hacer carrera en el séptimo arte tras pasear sus encantos por la pequeña pantalla.

3

VILLANOS: igual de "pintas" como los anteriores. Últimamente le trae de cabeza el brutote Hulk Davidson o un extraño malote con muy mala pinta de dios Azteca. Eso, y las zancadillas anónimas que recibe de la industria del espectáculo, donde hay mucha envidia.
FUTURO: Espectacular, sobre todo tras sus dos recientes y fetenes títulos para DS y GameCube. Otra cosa es si pasará de la serie B a codearse con Tom Cruise. Me da a mí que es más bien misión imposible.

Te lo dice Galibo ...

La lucha espectáculo

De un tiempo ha esta parte, ando maravillado con ‹Dead or Alive 4›. Comprendo que ‹Virtua Fighter›, ‹Tekken› o ‹Soul Calibur› ofrecen probablemente combates más equilibrados y técnicos, pero es que este juego es tan bonito que me da igual. A menudo me zurran de forma inmisericorde, pero incluso disfruto con la derrota y rara vez me salto una repetición. De hecho, he llegado al extremo de poner el modo "Watch" y sentarme a ver cómo se zumban los morros mis luchadores favoritos mientras yo me tomo algo. ¡Es todo un espectáculo, y mucho mejor que lo que suelen poner por televisión!
Ahora me he empecinado en conseguir todos los uniformes, y chico, no veas qué trabajo. Con algunos luchadores me resulta muy fácil, como con Hitomi o Brad Wong, pero en cambio, pasarse el final con Zack o Bayman me parece un suplicio. ¿Será que todavía no he entendido bien su filosofía de lucha? Curiosamente, si Zack o Bayman me salen como adversarios tardíos, me hecho a temblar, porque son dos monstruos casi comparables con Alpha-152 en dificultad. Imagino que en este juego, cada cual tendrá sus Némesis particulares. Deberían habernos dado una opción para vetar a luchadores durante el modo historia, ¡voy a acabar teniendo pesadillas con esos dos!

Foro abierto

He leído recientemente en algún sitio por ahí que la PS3 va a crear un nuevo servicio de juego online, tipo Xbox Live! de Microsoft. ¿Qué sabéis de esto? Juan Merino (Albacete)

Efectivamente Sony sacará para la futura PS3 un servicio de juego en red, el PlayStation Network Platform con grandes prestaciones. Algunas de esas prestaciones serán gratis, aunque habrá que pagar para poder jugar en línea. Estará activo desde el mismo día de su lanzamiento, allá por noviembre de este año. La consola además incluirá de serie un disco duro interno de 60GB ampliables y será compatible con todo el catálogo de juegos de PSone y PS2.

¿Me podríais dar noticias frescas sobre lo último de la saga Final Fantasy? Mara García (e-mail)

Pues ahí van un par de ellas. «FFVII Advent Children» , la nueva película animada de la saga, estará disponible para el 7 de junio y habrá un edición exclusiva para Japón en DVD que incluirá el corto Last Order. Por otro lado, saldrá una versión especial de «FFVII»0 para PSOne.

Puedes escribirnos a: José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a: megaconsolas@estrenos21.com



TRANSPORTA TU PSTWO CON SEGURIDAD

Maletín de viaje

Para un transporte seguro de consola y accesorios, Joytech saca al mercado este práctico maletín. Con una estructura reforzada para una mayor seguridad y una resistente correa, la práctica bolsa de transporte de Joytech está diseñada a medida para que podamos transportar y guardar cómodamente la PSTwo. No obstante, también podemos llevar productos similares como el monitor LCD Digital 8'' de Joytech, con pantalla exclusiva para PSTwo; altavoces estereofónicos integrados con sonido Surround SRS; adaptador de entrada AV múltiple; y dos entradas para auriculares estéreo. Así que nada, si necesitabas un maletín para tu PSTwo o monitor LCD ya tienes la solución.

CABLES DE ALTA DEFINICIÓN

Digital VGA



Una de los grandes alicientes de la Xbox 360 es disfrutar de nuestros juegos favoritos en alta definición, si contamos con el monitor adecuado. Ahora Joytech ha lanzado el cable VGA Digital, a través del cual tenemos una óptima transferencia de la señal de vídeo y audio. El cable tiene una longitud de 2,5 metros con conectores dorados y es compatible con cualquier televisión en alta definición con conexión VGA estándar. Además, si contamos con los altavoces adecuados, el cable permite escuchar el juego en 5.1

ACCESORIOS PARA TU PORTÁTIL

Justice League Action Pad y Justice League Action Twin Pad

Si hay un grupo de súper héroes invencible ése es el reunido en Justice League. Superman, Batman, la Mujer Maravilla, la Linterna Verde... nos lo han hecho pasar en grande con sus fantásticas aventuras de acción, en pos de la justicia.
Para impregnarnos de su espíritu y tenerlos siempre presente cuando juguemos, Herederos de Nostromo presenta una serie de atractivos pads en dos packs diferenciados: Justice League Action Pad y Justice League Action Twin Pad. El primero es un mando que destaca por su dinámico y activo diseño, fiel a la serie animada. Específicamente diseñado para PS2, tiene un cómodo agarre de goma y su calidad está testeada para la durabilidad y compatibilidad en PS2. En el pack de Justice League Twin Pad tenemos a disposición dos mandos caracterizados por su potente vibración, motor que proporciona un gran impacto de reacción, compatibilidad con Dual Shock y brillo que responde a la acción del juego; toda enchulada si juegas en oscuridad. Y en todos los mandos tenemos ilustraciones de los héroes de la Liga de la justicia. Vas a flipar con estos mando ahora que regresa la "supermanmanía".

MARIONETAS DE FANTASÍA

Dentro del laberinto



Sarah debe atravesar un laberinto para rescatar a su hermano pequeño, que ha sido secuestrado por los duendes y está en manos del poderoso rey Jareth. Pronto descubrirá que las cosas no son siempre lo que parecen. Fábula surgida de la factoría Jim Henson, donde muñecos, animación y canciones se mezclan en armonía dentro de un imaginario encantado y encantador. Memorable la aparición de Jennifer Connely, así como la del camaleónico David Bowie.



¿Serías capaz de tomar la decisión correcta en plena batalla?

Tanto SOCOM 3 como FIRETEAM BRAVO pondrán a prueba tu habilidad para dirigir desde el infierno a un batallón de las Fuerzas Especiales. SOCOM 3 te permite jugar on-line hasta con 32 jugadores y FIRETEAM BRAVO hasta con 16 vía wi-fi. Además por primera vez podrás comunicarte por voz en tu PSP, a través del nuevo headset incluido con FIRETEAM BRAVO.

Desarrollado en colaboración con el U.S. Naval Special Warfare.

www.socom-hq.com



¡GRANADA!
¡CUIDADO!
¡AL SUELO!
¡FRANCOTIRADOR EN EL TEJADO!
FUEGO A DISCRECIÓN
¡REAGRUPAOS!
¡NOS PERSIGUE EL ENEMIGO!
¡NECESITAMOS REFUERZOS!
¡VAMOS, VAMOS, VAMOS!
VOY A ATACAR
¡BLANCO ABATIDO!
CUBRIDME
SEGUROS FUERA
BLOQUEEN Y CARGUEN
¡SIN MUNICIÓN!
¡A CUBIERTO!
UN BUEN LÍDER SABE LO QUE TIENE QUE ESCUCHAR
¡TENEMOS QUE ABORTAR!
¡ABORTAR!
¡ABORTAR!
¡NOS ATACAN!



LANZAMIENTO 19 DE ABRIL



PlayStation 2